

ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAME DC
PLAYERS
遊戲誌DC
VOL.005
HK$18
2001.02.07
www.gameplayers.com.hk
2001年3月31日DC停產!!
最強軟件生產商之誕生!?
追擊DC停產對遊戲業界之衝擊!
HUNDRED SWORDS™
NON-STOP NETWORK BATTLE
© SEGA CORPORATION/Smilebit, Corporation, 2000
4 895011 360054


GAME PLAYERS GROUP
史上最強PS2遊戲
鬼武者完全攻略本
完全故事式攻略
公開所有隱藏要素
道具、武器、地圖…等等DATA一一收錄
仲有四大神秘附錄
與遊戲同步推出 | 2月2日約定你
HKD 550
CAPCOM®
CAPCOM ASIA CO. LTD. 出版
遊戲誌編輯部製作
鬼武者®
史上最強PS2遊戲
完全攻略本
Composed by © Mamoru Samuragoch
Character Samanosuke Akechi by © Amuse/ Fu Long Production,
© CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHT RESERVED.
Guest Creator:Takeshi Kaneshiro
GAME PS PLAYERS





世嘉的決擇

TEXT:寒武紀

對於世嘉決定停止生產DC主機，我們只然感到非常可惜。

由1983年世嘉推出第一部家用電視遊戲機SG-1000，到Megadrive以至Saturn，DC算得上是在設計上最成功、在遊戲界走得最前、亦是世嘉最被看好的一部主機，推出只不過是兩年多的時間便被迫停產是許多人的意料之外。

但另一方面，我們亦為此而感到興奮，畢竟世嘉吸引我們的不是別的，正是由其所製作的遊戲作品，我們佩服的是遊戲創作人豐富的創作意念，欣賞的是他們對拓展遊戲世界的熱誠，從這個角度看，單一平台實不足以讓他們有最大的發展空間。

世嘉今次所作出的決定，一方面是形勢所迫，但我們更相信這個決定將能打破世嘉一直為自己所定下的的限界，向著更廣闊的遊戲市場發展，讓更多的人玩到由世嘉所推出的遊戲。假如我們的著眼點只放於DC停產或世嘉退出硬件業務的層面上，實有捉錯用神之嫌。藉著參入多平台遊戲開發的方向，我們看到的只是世嘉旗下遊戲創作人材更加爆發性的發展。

況且，DC停產與其說是世嘉對硬件業務死心，倒不如說是面對赤字困境之下不能不做的止血政策。

世嘉未來是否再有機會推出遊戲主機實不得而知，但可以肯定的是世嘉是現時其中一間最具熱誠和活力的電視遊戲廠商，假如能夠繼續保持這種熱誠和活力的話，哪又有什麼是不可能的呢?

致歉

本雜誌總編輯J.J由於有要務在身，未能及時完成他所撰寫的《Phantasy Star Online》攻略，本期《Phantasy Star Online》攻略將會暫停，特此向各位讀者致歉。



GAMEPLAYERS DC MAGAZINE



CONTENTS

GAMEPLAYERS DC
VOL.005
2001年2月7日
隔週三推出
每本港幣18元

MUST READ





ET_MAX[奧斯丁أوستن] 扫描制作
mckneaw 提供书籍

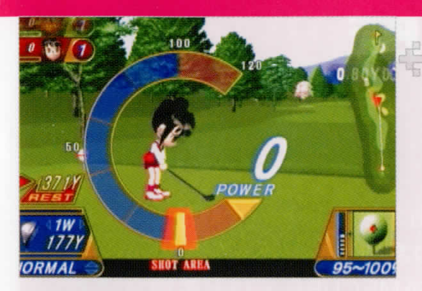
VOL.005

volume.005. 07.02.2001

遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

FEATURES



我是多啦A夢

056> 全EVENTS全ITEMS完全攻略



DE RA JET SET RADIO

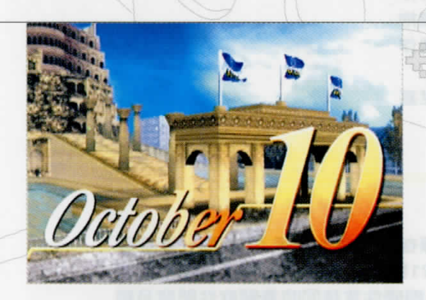
060> 一期完全攻略



DREAM ONLINE

014> 遊戲網絡元素詳盡介紹

《GIGAWING2》《SAMBA DE AMIGO VER.2000》
《MARVEL VS. CAPCOM》《SEGA RALLY



創造球會特大號

082> FANTASY及GREAT球員全名單

DEPARTMENTS

PREVIEW 新作預覽

REVIEW 首輪新作

TACTICS 完全攻略

GAMEPLAYERS EXTRA

GAME INDEX

GAME DC PLAYERS

出版 cineaste international ltd.
地址 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話 2380-2223
傳真 2866-2618
e-mail gm_ms@hotmail.com

總編輯 chief editor
J.J jjwong@gameplayers.com.hk
編輯 editor
寒武紀 ronald@gameplayers.com.hk
kotaro kotaro@gameplayers.com.hk
綿羊大王 spark@gameplayers.com.hk
金 nicekim@gameplayers.com.hk
阿亮 tmleong@gameplayers.com.hk
小吉 supergat@gameplayers.com.hk
ainho ainho@i-cable.com
美術設計 designer
cally
artist
GPM artist team artist_team@gameplayers.com.hk
封面 cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市場及廣告 assistant marketing manager
christine lam
市務經理 market executive
atus ng
電腦分色
red star graphic printing、tomato express ltd.

印刷 凸版印刷（香港）有限公司
地址 新界元朗工業村福宏街一號凸版印刷中心
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣道洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

DREAMCAST 主機終告停產 世嘉將向全機種進發

TEXT：寒武紀



世嘉1月31日正式宣佈，將由3月31日起全面停止DC主機的生產工作。世嘉日後將會主力為各平台開發遊戲軟件，包括DC、PS、PS2、XBOX、GAMECUBE，以至手提電話及PALM掌上電腦等流動中端。



● 世嘉社長大川功並沒有出展今記者會。

§ 日本報章一星期前已獲消息

有關的消息早於1月23日便被日本各大報章所報導。當時世嘉的回應並未有像較早前對有關任天堂收購世嘉的傳言般直斥其「完全沒有根據」，只表示：「這些報導並非官方的正式公佈，至現時為止有關部門並未有任何正式的決定。」

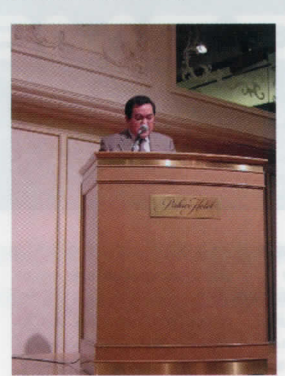


● D-Direct原定推出三種顏色的金屬外殼限定版DC主機。

§ 美世嘉及 D-DIRECT 全不知情

與之不同的是，當時美國世嘉董事Peter Moore則顯得較為強硬，它指出有關的報導只屬傳聞，並強調世嘉不會放棄DC業務。另一方面，日本世嘉的官方網上商店1月25日還公佈將於3月29日推出三款金屬顏色外款限定版DC主機，世嘉宣佈DC停產後，有關的預售服務便立即終止。似乎除了少部份世嘉的高層人仕之外，世嘉內部似乎亦全不知情。

1月31日有關的傳聞終成現實。世嘉當日舉行了一個以「構造改革計劃說明會」為主題的記者招待會。記者會開始時世嘉副社長佐藤秀樹表示：「由2001年3月31日起，DC主機將會停止生產」，正式宣佈世嘉撤出硬件業務。



● 佐藤秀樹宣佈DC停產。



● 記者會完結後佐藤副社長被傳媒追問，佐藤秀樹表示：「世嘉必須作出改變。」

§ 美聖誕檔期銷售情況不理想成停產導火線

對於為何採取「停產」的最後手段，世嘉副社長佐藤秀樹指出最大的理由是，DC已經再「沒有足夠的銷售能力了」。

DC在日本國內的銷售情況一直處於不振狀態，美國的DC市場成為了世嘉硬件事業的唯一寄望。可惜，去年美國經濟放緩，股市疲弱，市民消費能力亦有下降的跡像。佐藤表示：「我們當初對DC在聖誕節黃金檔期的銷售成績抱有很大的期望，但可惜我們估計錯誤，對此我亦感到十分可惜，但我們仍需作出停產的決定。」

去年三月至十二月九個月間全世界的DC主機銷售總數為232萬部，較世嘉原先估計少了差不多一半。

§ 主機與軟件業務難於平衡

除了直接的誘因之外，世嘉其實長期一直面對經營結構上的兩難。佐藤在記者會上表示：「我們一直採取的營運模式，是單單為一部主機推出最多的遊戲軟件並賺取利潤，但隨著21世紀的來臨，遊戲機市場不斷變化，遊戲主機不斷向高性能發展之同時，所需的成本亦大幅提高，要維持主機硬件業務同時兼顧軟件開發及銷售變得異常困難，要達至一個穩定的盈利結構亦非常困難。」

主機銷售成績不理想，一直維護主機的軟件開發部門亦因此而受到拖累，結果世嘉一直無法達至收支平行，四年來累積虧損達1500億日元以上。

龐大赤字令世嘉的資金狀況亮起紅燈。明年3月世嘉需要清還的債務總額達200億日元，而世嘉自己本身的現金存款則只有100億日元左右，透過借貸償還債項已是無可避免，但假如巨額赤字狀況短期來未能得到改善，後果可能更是不堪設想，忍痛脫離硬件市場可能已成為了世嘉的唯一出路。

§ 撤出離硬件業務撇賬800億 社長大川功獨力承擔


● 世嘉社長大川功

現時DC主機在全世界各地的存貨大約有203萬部，而世嘉已經宣佈由3月1日起，將會以9,900日圓(約650港元)的超低價將餘下的DC存貨出售。另外，一但世嘉撤出硬件業務，有關的存貨整理以及需要向合作伙伴繳付的特許權費用等開資，總共所需的費用高達800億日元。

記者會上佐藤表示，世嘉社長大川功將會注資850億日圓到世嘉，希望幫助世嘉度過歷來最惡劣的財政環境。

去年因為食道癌而一度有生命危險的大川功是世嘉以及其母公司CSK的最大股東，他去年毅然辭去CSK會長的職務，自己就任世嘉會長兼社長一職，親自為世嘉改革計劃擔任總旗手，至今為止大川功已經一共自資了1350億日元，差不多是世嘉過去4年累積的總虧損額。他表示：「從生意裡賺來的錢，應該歸還給生意。」

當然，這亦顯示大川功亦有信心世嘉脫離主機業務之後的將能迅速反回盈利軌道。事實上，大部份分析家都相信結速DC主機硬件業務是世嘉要轉虧為盈的最關鍵一步。DC停產後，世嘉將能更有效地運有旗下超過800名的軟件開發隊伍，讓他們所製作的遊戲在主機數更多的平台上推出，將會為世嘉帶來可觀的收入，亦是世嘉脫離赤字困境的唯一寄望。

一名分析員甚至員指出：「世嘉停產DC主機之後，假如同時停止為DC開發遊戲軟件，並集中為現時數目最多的主機開發遊戲，這對於世嘉而言是最有利的。」當然，這只是站在營運利潤的立場而言，而沒有考慮到世嘉對全世界700萬DC用戶在道義上的責任。

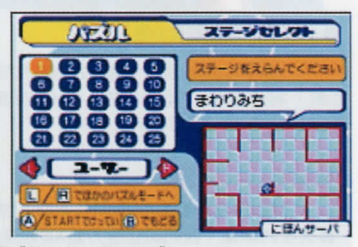
世嘉強調並不會停止DC遊戲的開發工作，而佐藤表示現時一共有30款DC遊戲正在開發之中，而已授權其他第三廠商開發的遊戲總數亦有40款。世嘉又在其官方網站用六頁的篇幅刊登了一篇以「給支持世嘉的每一位」為題的文章，文中向一直支持世嘉的玩家表示感謝，並詳述了作出今次停產決定的原因，以及今後世嘉的發展方針。

世嘉未來發展方向

§ 全機種軟件開發計劃

遊戲軟件銷售一直是世嘉的主要收入來源，擔任今次經營改革持別顧問的香山哲表示，2001年度世嘉銷售遊戲軟件的總數將較去年增長50%，達1350萬套。





● Gameboy Advance版《Chu Chu Rocket》

世嘉已經和新力和任天堂達成初協議，為3月推出的Gameboy Advance以及Playstation 2推出遊戲(表1及表2)，而Xbox及Gamecube方面，佐藤表示：「現時正與微軟及任天堂進行相討，但我們已經開始對兩部主機所需的開發設備進行各項準備工作。」另外，世嘉又計劃將上一代主機Saturn的遊戲移植至PS上。

與Gameboy Advance同於3月21日推出的「Chu Chu Rocket」將會是世嘉踏進多平台市場後所推出的第一款遊戲。

表1：本年來推出的26款世嘉所開發的遊戲

遊戲名稱	推出日期	遊戲種類
THE HOUSE OF DEAD 3	未定	槍射擊
DYNAMIC GOLF	本年內	哥爾夫
GET BASS 2	本年夏季	釣魚
ALIEN FRONT	本年夏季	3D對戰動作
AS SNOW... (暫稱)	本年夏季	戀愛模擬
OUTTRIGGER	本年內	3D對戰動作
莎木II	本年內	FREE
PROJECT PROPELLER ONLINE (暫稱)	本年內	對應網絡射擊
POWER SMASH 2	本年內	運動
CRAZY TAXI 2	本年內	動作
賽車動作創造怪獸!	本年內	育成
DERBY OWNERS CLUB ONLINE (暫稱)	本年內	育成賽馬
VICTORY GOAL 2001 (暫稱)	本年秋季	運動
育成打比馬 (暫稱)	本年夏季	育成賽馬
團團轉溫泉2	本年夏季	網絡桌上遊戲
SONIC ADVENTURE 2	本年內	3D動作
K-PROJECT (暫稱)	未定	射擊
新SPACE CHANNEL 5 (暫稱)	未定	動作
NHL2K	本年內	運動
NFL2K	本年內	運動
WORLD SERIES BASEBALL 2K	本年內	運動
FROIGAN BROTHERS	本年內	動作
TOEJAM & EARL	本年內	動作
FAR NATION	本年內	網絡RPG
仙魔大戰2000 (暫稱)	未定	動作RPG

表2：預定推出的GAMEBOY ADVANCE遊戲名單

遊戲名稱	預定發售日期	類別
Chu Chu Rocket !	2001年3月	智力
Puyopuyo (暫名)	2001年夏	動作智力
Sonic the Hedgedog Advance	2001年秋	動作

表3：預定推出的PLAYSTATION 2遊戲名單

遊戲名稱	預定發售日期	類別
Virtual Fighter 4	未定	3D對戰格鬥
「創造職業球會」系列共兩款	未定	運動模擬育成
「櫻大戰」系列	未定	冒險
「Space Channel 5」系列	未定	音樂模擬

§ 與新力合作發展網絡遊戲業務 10款對應DC及PC網絡遊戲正在開發中

世嘉除了會為PS及PS2開發遊戲之外，亦已經與新力達成共識，共同發展網絡服務方面的業務，具體發展計劃則有待進一步洽商，但有消息指，其中一個可能的發展方向是將由世嘉所開發的網絡遊戲移植至PS2上，並讓PS2及DC主機的用戶能夠使用同一個網絡系統玩同一個網絡遊戲。

佐藤又表示，現時有10款對應DC及PC網絡遊戲正在開發中，而其他平台方面，「一旦網絡環境整備好，我們都會積極為該網絡平台開發遊戲。」

◆ DREAMCAST 二代?「GAMES GATEWAY」

就在世嘉宣佈DC停產之際，英國最大機頂盒生產公司Pace向20多位記者公開了一部內置了DC技術的機頂盒試作主機，主機的非官方名稱為「Games Gateway」。



● 內置DC技術的Games Gateway機頂盒。

在場展出的試作機機身灰銀色，四個手掣插槽位於上方，內置40 gigabyte硬碟及支援數碼錄像功能。PACE方面即場示範了如何利用Games Gateway錄影電視節目及電影，更即場啟動Sonic Adventure 2及Crazy Taxi兩款DC遊戲，又示範如何利用主機的畫面分割功能，使用者可以一面進行遊戲，一面在畫面上的小視窗裡觀看電視節目。

Pace副總裁Anderw Wallance表示，DC遊戲會藉由服務供應商，利用有線電視或衛星電視等網絡系統下載到使用Gateway的用戶，而40 gigabytes的硬碟容量足夠儲存約60款DC遊戲。但Wallance並未有透露是否已經與任何服務供應商達成合作協議並負責提供有關的DC遊戲軟件下載服務。

GAMES GATEWAY 機能及規格

1. 四個手製插槽
2. 40 gigabyte硬碟 (儲存電視節目或DC遊戲軟件)
3. 標準數碼錄像/播放功能
4. 雙台同時錄映功能
5. 畫面分割機能
6. 搖控

推出日期：2002年
售價：未定 (約4000港元)

§ PALM 遊戲年尾推出



世嘉又宣布，已經與美國掌上電腦開發商Palm達成協議，並於年底前推出適用於Palm V及Palm VII掌上電腦的遊戲軟件。

2000年掌上電腦使用人口有高達倍數的增長，相對於正處於沉滯階段的電腦市場顯得更為活躍，對於遊戲的需求亦越來越大。PALM擁有現時超過7成的掌上電腦市場佔有率，世嘉將會有很大的發展空間。

§ DC將於set-top-box上復活

去年十一月公佈的新經營方針中，其中一個議題是有關將DC的硬件技術提供予其他家電生產商，將她們可以將DC技術移植入她們的產品並使其能夠使用DC軟件。較早前世嘉終於公佈已經與英國最大機頂盒 (set-top-box) 公司Pace達成合作協議，並授權Pace將DC的硬件系統引入至她們所生產的機頂盒上，有關的試作主機亦已開發完成 (參看文框)。

DC主機雖然停產，但DC作為一個遊戲平台將會以新的形式繼續擴展。

◆ 業界對DC停產的反應

任天堂 公關部

「對於DC停產後我們並沒有任何特別的對策，我們的發展方向亦沒有任何的改變。任何軟件商假如願意為我們的主機製作遊戲話，除非有任何特別的障礙，否則我們都十分樂意授權她們並期望她們能夠製作出出色的作品。

業界全體都正致力製作出高質素的作品，我們亦同樣期望世嘉今後能夠製作更多出色的作品。」

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT 執行副總裁 佐伯雅司

問：對於世嘉加入PS陣營你有什麼感想?

佐伯：「我當然非常歡迎。今次世嘉與我們合作，使我們對PS2更有信心，PS2作為一個遊戲平台將更加強大，我對此感到非常高興。」



● SCE執行副總裁佐伯雅司。

問：有關方面亦發表了會將Saturn版的Sonic系列遊戲移植到PSOne上，你有什麼看法?

佐伯：「我當然亦非常歡迎，歐美對於PSOne遊戲仍然有很大的需求，而且PS2與PSOne有互換性的關係，其實也無必要在PS2上推出。假如是Saturn遊戲的話，移植到PSOne上是正確的。」

問：關於網絡服務方面，世嘉表示正與你們相討有關的合作的可能性，具體有什麼計劃?

佐伯：現時仍未能透露有關的具體內容，但世嘉在網絡遊戲方面一直走在同業之前，利用他們的開發技術，將能加速PS2的網絡遊戲發展速度，我亦期望世嘉能夠在PS2上發揮他的能力。

微軟 公關部

「假如世嘉願意為Xbox開發遊戲，對於我們是一件非常值得高興的事。為了不負玩家的期望，我們現正盡力為Xbox製作高水準的遊戲作品，在春天的東京遊戲展上，我們將會預備更多另大家驚喜的內容，請大家勿切留意。」

CAPCOM常務董事 岡本吉起



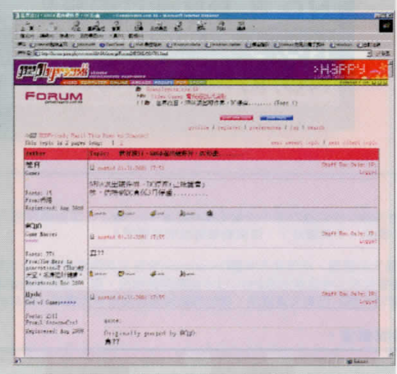
● 常務董事岡本吉起

「對於DC停產我亦覺到非常可惜，其實我們一直以來已經盡全力支援DC的發展，很可惜我們的力量還是有限。但即使如此，DC遊戲軟件並不會因此而停止推出，這點大家可以放心。

世嘉今次的決定，對於一間上市公司而言完全是一個正確的，希望今後世嘉能夠以一間優秀遊戲軟件商的身份，經營業績能夠迅恢復過來。」

◆ 香港玩家的反應

對於今次世嘉停產DC的決定，香港的朋友又有什麼反應呢？我們分別在「Gameplayers.com.hk」以及「DC夢上樂園」兩個網站的討論區上節錄了部份網友的意見如下：



● 有關DC停產的消息，在網站的討論區內引起很大的回響。(Gameplayers.com.hk)

「一直以來我都覺得sega係遊戲界之中最有誠意、最努力的廠商。我覺得無論DC是成是敗，佢對遊戲界的影響力係不容否定的。」(網友：氣體蛇)

「我覺得好失望，世嘉應該在DC慢慢淡出的時候才停產DC，現在不是最佳的時機。」(網友：doraemon)

「世嘉停止生產DC，唔代表佢地會放棄DC的用戶，佢仲會推出遊戲架嘛。唔玩DC可以玩PS2，世嘉的遊戲咁有創意，邊部機出都無問題啦~~~。世界都有大同啦,何況遊戲界...

世嘉咁樣才可以給PS2、GBA的用家知道自己所推出的遊戲有幾好玩，唔通世嘉Fans買DC係追隨者、死跟？佢的遊戲好唔好玩大家都有眼睇，希望大家唔好因為DC停產，世嘉在其他平台出遊戲便唔玩或錯過她們的遊戲，我地係玩Game....唔係真係玩部機。機能強，沒有好Game都係無用!」(網友：幕末最強劍士)

「我認為世嘉退出硬件界，DC停產是一件好事。

因為這樣世嘉便會成為一間遊戲廠商，這除了能夠讓世嘉賺更多的錢之外，所有遊戲主機也將可以玩世嘉的遊戲，這可能是一件好消息。」(網友：MASTER ASIA)

「世嘉宣佈DC停產，最大損失一定係消費者，世嘉帶給我們的遊戲，無論在創意上和娛樂上都必定是最高質素，單是這點已值得尊敬。

世嘉一而再的失敗正好說出了一點: 她們只是一班頂尖的藝術工作者，並不是一班出色的生意人，無論是市場策略，產品開發上，一直以來都是被人牽住鼻子走。

但從另一方面看，能夠在一部比DC更優秀和更大市場的平台上開發遊戲，世嘉必定能制造出更加出色的遊戲，從而令人從新認識到世嘉絕對是首屈一指的廠商，令一班眼中只有Sony和Square的人重新反醒。」(網友：SegaForever)

「雖然世嘉不斷打破電視遊戲的界限，為我們帶來無窮的樂趣，但她一直沒有得到她應得的回報。雖然我亦同意世嘉的決定，但對於再不能看到由世嘉所推出的主機我覺得很傷心。即使我深信世嘉將會是一個很出色的遊戲開發商，但世嘉永遠也失去了她自己一個非常重要的部份。」(網友：Rommel)

§ 總結：世嘉及DC的未來前景及隱憂

世嘉撤出DC主機業務無疑令人感到可惜，但在要迅速脫離赤字危機的前提下，有關的決定亦是難以避免。

在新確立的業務範圍下，由PSOne到次世代遊戲機PS2、Gamecube、Xbox，由GB Advance到掌上電腦、手提電話到機頂盒，幾乎所有平台都成為世嘉的用武之地，世嘉旗下開發部們的遊戲作品亦將能為更多的玩家所認識，這無論是對開發者、消費者、以至世嘉本身而言都是好事。

另一方面，將DC晶片化並移植至PC及機頂盒等家電產品中，在最理想的情況下，這將能提高使用DC平台的人口基數，亦能延長DC作為一個遊戲平台的壽命。但其實要計劃得到成功殊不容易。

一個遊戲平台作為一個大眾娛樂產品，形像的好壞對於產品是否能夠得到消費者接受有著緊密的關係，DC發展至這個地步，在一般人心目中可能只有「失敗主機」的影像，PC或機頂盒上的DC要博得消費者的接受並不容易。事業本身是否成立仍是未知之數。

而且，由於本年稍後時間兩部次世代遊戲機亦會相繼推出，世嘉是否需要考慮為這夥DC晶片進行某種形式的「改良」呢? 假如答案是肯定的話，是否意味著世嘉還是需要重回舊路? 但假如答案是否定的話，DC最終是否又會被淘汰或被迫淡出呢?

再者，世嘉旗下的遊戲開發隊伍，長期以來一直只以世嘉自己的主機作為開發平台，但一夜之間他們頓成其他主機的第三開發商，面對完全不同的開發環境，甚至不同的銷售對像，他們是否能夠適應過來亦是我們所關注的問題。



DC遊戲銷售榜 DREAM RANKING

DREAM RANKING

HK RANKING 香港銷售榜

dream ranking >>

NO.1 創造職業球會特大號
SEGA/SLG/5800日圓/2000年12月21日 本地售價：$380



NO.2 PHANTASY STAR ONLINE
SEGA/RPG/6800日圓/2000年12月21日 本地售價：$400



NO.3 FIGHTING VIPER 2
SEGA/FIG/5800日圓/2001年1月18日 本地售價：$320

排名	遊戲	資料
NO.4	我是DORAEMON	SEGA TOYS/SLG+AVG/5800日圓/2001年1月25日 本地售價：$310
NO.5	DE・RA・JET SET RADIO	SEGA/ACT/5800日圓/2001年1月1日 本地售價：$380
NO.6	ELDORADO GATE VOL.3	CAPCOM/RPG/2800日圓/2001年2月2日 本地售價：$188
NO.7	GIGA WING 2	CAPCOM/STG/5800日圓/2001年1月18日 本地售價：$320
NO.8	GUILTY GEAR X	SAMMY/FIG/5800日圓/2000年12月14日 本地售價：$280
NO.9	來玩哥爾夫球吧2新的挑戰	SOFTMAX/SPT/5800日圓/2001年1月25日 本地售價：$320
NO.10	燃燒吧！JUSTICE學園	CAPCOM/FIG/5800日圓/2000年12月7日 本地售價：$330

JP RANKING 日本銷售榜



dream ranking >>



NO.1 FIGHTING VIPERS 2
本週銷量：18442
累積銷量：18442
SEGA/FIG/5800日圓/2001年1月18日



NO.2 GIGA WING 2
本週銷量：10255
累積銷量：10255
CAPCOM/STG/5800日圓/2001年1月18日



NO.3 創造職業球會特大號
本週銷量：7136
累積銷量：132920
SEGA/SLG/5800日圓/2000年12月21日

排名	遊戲	資料
NO.4	PHANTASY STAR ONLINE	SEGA/RPG/6800日圓/2000年12月21日 本週銷量：6877 累積銷量：124909
NO.5	GUILTY GEAR X	SAMMY/FIG/5800日圓/2000年12月14日 本週銷量：3064 累積銷量：107327
NO.6	燃燒吧！JUSTICE學園	CAPCOM/FIG/5800日圓/2000年12月7日 本週銷量：2260 累積銷量：84535
NO.7	POWER SMASH	SEGA/SPT/5800日圓/2000年11月23日 本週銷量：1577 累積銷量：69586
NO.8	探偵紳士DASH!	ABEL/AVG/6800日圓/2000年12月21日 本週銷量：1726 累積銷量：44842
NO.9	GUNSPIKE	CAPCOM/STG/5800日圓/2000年12月21日 本週銷量：1208 累積銷量：18887
NO.10	ELDORADO GATE第一卷	CAPCOM/RPG/2800日圓/2000年10月10日 本週銷量：1037 累積銷量：54994

投下最神聖的一票！！



歡迎各位讀者投票一個最心愛的遊戲。只要填妥下方的參加表格，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面註明「DC遊戲銷售榜」便可，而我們會在每期的人氣榜及期待榜中各抽出一位幸運讀者，送上一款原裝Dreamcast遊戲作為小小獎品。不要猶疑了，快快動筆寄信來投票吧！

在剛過去的農曆新年，不知各讀者逗了多少利是錢呢？新的一年，遊戲界最大的話題，相信是非有關Dreamcast宣告三月停產莫屬。今次SEGA業務的改革，其實也並非一件壞事，反而這樣才能解救多年的財政赤字，以及令更多玩家賞識SEGA製作的遊戲。看看在未公佈這單消息的DC日本遊戲銷售情況，首二位的遊戲銷量竟然只有一萬多左右，可見出其狀況經已陷入絕境，而到了沒有挽救的地步。至於香港銷售榜方面，由於《創造職業球會特大號》已有大貨返港，價位開始回復合理水平的關係，所以升上第一位也是理所當然。

今期得獎者是何世洋和李華雄，我們將會有專人通知有關得獎事宜。

香港 讀者投票表格 HK RANKING

姓名：

年齡：

身份證/護照號碼：

電話：

地址：

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：

＊美國資料來源：gamerankings.com
＊日本資料來源：日本遊戲雜誌「Dreamcast Magazine」2/16號



香港讀者人氣榜

POP HK RANKING POPULAR

dream ranking >>



NO.1
創造職業球會特大號
SEGA/SLG/5800日圓/2000年12月21日



NO.2
PHANTASY STAR ONLINE
SEGA/RPG/6800日圓/2000年12月21日



NO.3
燃燒吧！JUSTICE學園
CAPCOM/FIG/5800日圓/2000年12月7日

- **NO.4** GUILTY GEAR X — SAMMY/FIG/5800日圓/2000年12月14日
- **NO.5** Mercurius Pretty end of the century — NEC INTERCHANNEL/SLG/6800日圓/2000年11月16日
- **NO.6** ETERNAL ARCADIA — SEGA/RPG/6800日圓/2000年10月5日
- **NO.7** POWER SMASH — SEGA/SPT/5800日圓/2000年11月23日
- **NO.8** CANNON SPIKE — CAPCOM/ACT/23.99美元/2000年11月16日
- **NO.9** DAYTONA USA 2001 — SEGA/RAC/5800日圓/2000年12月21日
- **NO.10** BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE — CAPCOM/ETC/5800日圓/2000年11月16日

美國人氣榜

POPULAR USA RANKING

dream ranking >>



NO.1
Tony Hawk's Pro Skater 2
Activision/SPT/34.99美元/2000年11月7日



NO.2
Soul Calibur
Namco/FIG/21.50美元/1999年9月9日



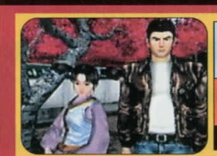
NO.3
NFL 2K1
Sega/SPT/35.88美元/2000年9月6日

- **NO.4** Phantasy Star Online — Sega/RPG/35.88美元/2001年1月30日
- **NO.5** Resident Evil: Code Veronica — Capcom/AVG/39.99美元/2000年3月28日
- **NO.6** Rayman 2: The Great Escape — UBI Soft/ACT/23.99美元/2000年3月17日
- **NO.7** NFL 2K — SEGA/SPT/14.30美元/1999年9月9日
- **NO.8** Tony Hawk's Pro Skater — Crave Entertainment/SPT/19.99美元/2000年5月24日
- **NO.9** Skies of Arcadia — SEGA/RPG/36.99美元/2000年11月14日
- **NO.10** Shenmue — SEGA/FREE/34.99美元/2000年11月7日

香港讀者期待榜

HK READER RANKING

dream ranking >>



NO.1
雙週票數：40
累積票數：177
莎木－第二章
SEGA/FREE/價格未定/2001年內發售預定



NO.2
雙週票數：35
累積票數：93
SAKURA大戰3～巴黎正在燃燒嗎
SEGA/AVG/7800日圓(限定版9800日圓)/2001年3月22日



NO.3
雙週票數：17
累積票數：35
HAPPY★LESSON
DATAM POLYSTAR/AVG/6800日圓/2001年4月26日

- **NO.4** CANVAS — NEC INTERCHANNEL/AVG/價格未定/2001年4月5日 雙週票數：11 累積票數：11
- **NO.5** CLOSE TO～祈禱之丘～ — KID/AVG/6800日圓/2001年4月 雙週票數：5 累積票數：5

日本讀者期待榜

JP READER RANKING

dream ranking >>



NO.1
556票
SAKURA大戰3～巴黎正在燃燒嗎
SEGA/AVG/7800日圓(限定版9800日圓)/2001年3月22日



NO.2
427票
莎木－第二章
SEGA/FREE/價格未定/2001年內發售預定



NO.3
352票
SONIC ADVENTURE 2
SEGA/ACT/價格未定/2001年內發售預定

- **NO.4** SGGG — SEGA/SLG/價格未定/2001年3月29日 273票
- **NO.5** 歡迎來到PIA CARROT 2.5 — NEC INTERCHANNEL/SLG/價格未定/3月預定 252票





新作短評 VIEW POINTS

我是叮噹



SLG＋AVG / SEGA TOYS / 5,800日圓

KOTARO

接觸過今次Dreamcast版本的《叮噹》之後，才開始發現《叮噹》本身已經是一個有血有淚的育成故事，何解到現在才發掘這種題材製成遊戲？實在令本人也百思不得其解。至於今次這個由專門設計玩具的SEGA TOYS操刀之作，內容明顯傾向低年齡的一群，而且容易上手，不過對於老一輩鍾情《叮噹》的用戶，相信十之八九也會因為遊戲過於簡單而悶得發慌。

4.0

綿羊大王

雖然「多啦A夢」在電視和漫畫中陪伴著我們成長，不過他似乎不太適應DC的環境。遊戲製作失色，遊戲單線發展，加上故事過於著重劇情交待，看比起玩的比重還要高，實在沉悶。遊戲自稱以多姿多采的迷你遊戲受賣點，但遊玩中倒找不著有幾個有趣的迷你遊戲，遊戲娛樂性極低。不過遊戲中的作畫倒是一絕，喜歡「多啦A夢」的朋友可以一試。

5.0

金

《多啦A夢》就是以前的叮噹，抽取該故事的角色和道具，在刻意編排後重現在Dreamcast上，遊戲本身非常簡單，不過在加入特殊event(技安唱歌)和隨機發生的事件(去到藤子 F 不二雄家和靜宜的澡堂)，以及第一身的視點後，遊戲亦變得生動有趣，可惜過份地簡單使它只適合小朋友玩，大朋友可能會覺得有點幼稚。

6.0

ELDORADO GATE 第3卷



RPG/CAPCOM/2800日圓

AINHO

仍然以難度高和屬性相剋概念為這系列的特色。雖然CAPCOM表示第七話是一個長編式的故事，但竟然換來的是今卷卻只收錄二話，而且戰鬥時間一如以往比故事還要多，總遊戲時間與之前相比根本毫無分別，簡直有存心欺騙的感覺。故事已經並非十分吸引，即使今次加入一些新元素和系統，也是於事無補。如此這樣繼續下去，相信玩家會逐漸流失。

6.0

小吉

本作已不知不覺推出了第三卷，而和過去兩卷的分別不大，同樣非常注重屬性相剋這法則，而和去兩卷的不同之處是《第三卷》只有二章，但是相對地每章的遊戲時間亦變得長了，至於系統方面同伴今集可以增至最多五人，不過首領的數量和實力

7.0

KOTARO

或許是隔月推出，或是標價二千八百日圓的關係，令到本人一直也不敢對於《ELDORADO GATE》系列抱太大的要求，因為遊戲的成功與失敗，其實要以整體為準，所以故事方面，會容許自己有保留的餘地。至於系統方面，所謂的屬性相剋，說穿了其實也是舊酒新瓶的小玩意，加上今次遇敵的數量出奇地高，令我開始懷疑延長完成所需的時間的背後，可能別有用心。

5.0

DREAM PHOTO



ETC/XingHong Electronic
XingHong Electronic CO.

AINHO

這個非官方製的家用版「手指指」遊戲，完全忠實電子遊戲機中心的版本，依然保留簡單的玩法，並設有二人同時進行的模式，再加上遊玩時有一些DDR的歌曲伴奏，對於喜歡追上潮流的年青人，特別是女孩子，相信一定感到非常滿意。但可惜始終這遊戲玩得多，便會覺得厭倦，而且還有少許BUG的現象出現。不過總括而言，仍有一玩的價值。

5.0

寋武紀

玩法上簡單得不可再簡單的遊戲，二人對戰模式是為一令遊戲增添一點特別感的元素，但整體而言缺乏變化和新鮮感，遊戲中不斷播放一些跳舞音樂，感覺更是不倫不類，不合格。

3.0

金

《Dream Photo》這類點選錯處的遊戲在街機十分受玩家歡迎，年齡層面分佈很平均，可說是男女老幼都喜歡的遊戲，現在它移植至Dreamcast上，理所當然地不能使用Touch Screen形式，改而使用團用Mouse，可說是大大減低了吸引力，另外音樂做得頗差，可能是沒有買到版權的關係，所以每首音樂經再輯錄後都變得不倫不類，亦正是這遊戲最失敗的地方。

5.0





新作短評

VIEW POINTS

DE RA JET SET RADIO



ACT/SEGA
© SEGA ENTERPRISES,LTD.,2000
© Softbank Publishing Inc.

綿羊大王
與上集沒有多大分別，遊戲不過新增兩關，其他元素不變。由於遊戲與上集無太大分別，玩家不值重新購買遊戲。不過遊戲附送的恤衫倒是吸引，加上遊戲娛樂性始終豐富，要數DC最出色遊戲，該遊戲熟亦必定在十指以內，用來收藏倒是不錯，對未曾接觸遊戲的玩家則是必買之作。

7.0

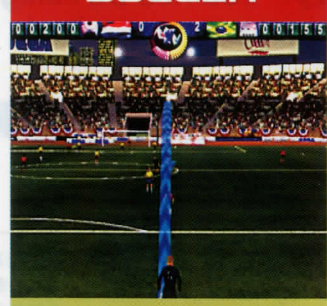
亮
就算再玩回此作都同樣覺得是十分出色，話雖如此，但除了追加了最後兩版外（而且也不是太長），好像並沒有其他新增元素，但SEGA竟然可將它當為一個全新的遊戲推出，實在是太過差勁了……故此筆者不建議大家再次購買，若果你沒有此作品的話則另作別論！

6.0

KOTARO
出色終歸也是出色，《JET SET RADIO》確實是SEGA近年少數有自己個人風格的作品，不過問題在於今次加強版本的賣點，實在不能夠說服曾經惠顧的消費者一個購買的理由，而且五千八百日圓鐵價不二，証明遊戲放於日本新年的空檔推出，實屬明智之舉。

7.0

UEFA DREAM SOCCER



SPT/Silcon Dreams Studio/33.99美元
© 2000 Silcon Dreams Studio Limited. Published by SEGA CORPPRATON, 2000 All Rights Reserved. © infogrames 2000 All rights reserved.

AINHO
以歐洲足球為題材的美版遊戲，雖則登場的球員全以英文原名，可是並沒有能力值的顯示，不過動作和表現竟異常細緻，意想不到連門將開門球時，也可以做假動作戲弄對手。流暢度和速度感沒有令人失望，更有多不勝數的熱門球隊選擇，有如

7.0

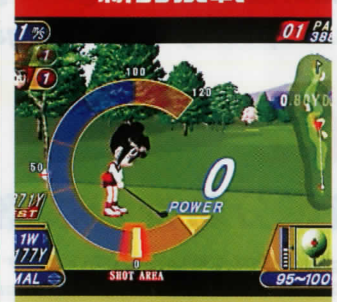
小吉
這足球遊戲的水準只屬一般，除了常給人一種不太流暢的感覺外，還有一種加上很遲鈍的感覺，入了指令後往往要等一會兒才會有反應，所以令人難以投入，而本遊戲有一些的花式可以使用，如「挑波」過頭及「插花」等，而且實用性頗高，往往能成功盤過對手的後衛，而有「單刀」的機會，不過龍門的實力是絕對超乎現實數倍，所以要入球亦非如想象中容易。

6.0

寒武紀
初看畫面中球員的造形和動作仍算逼真，可惜最重要的系統卻有很多的瑕疵，例如視點的轉換不夠靈活，有些時候控著球時畫面會向著球員的正前方，根本看不到位於前方的隊友。整體而言質素只屬非常一般。

5.0

打高爾夫吧2！新的挑戰



SOFTMAX/ SPT/發售中/5800日圓/
© 2001 SOFTMAX

阿亮
遊戲的可玩性十分高，可以看出廠商的誠意。超多的隱藏人物、可利用GP購買新球桿等元素都令耐玩性大增，最有趣的地方相信是可以老虎機和廿一點來奪取得GP，廠商果然是想得十分周到，加上細緻的設定，人物亦很可愛，不俗…不俗…

7.0

金
這隻高爾夫球遊戲人物設計可愛，計算準確得來又容易操控，多角度觀看球場使玩家了解更深入，另外設有購買物品的功能，在賺得獎金時可以購買更優良的裝備(還可以賭博)，使遊戲變得更多變化，除了單純地贏得比賽外，還可以有更多的要求，只要一玩就會令人愛不釋手。

7.0

綿羊大王
雖然高爾夫球亦被列為其中一種運動，不過要尋刺激的玩家則可免了。遊戲如現實一樣，節奏同樣緩慢，擊球前都要配合場地、風向和各種環境要素，計算費時，每一場賽事都要考考你對遊戲的容忍力，太花時間。遊戲缺乏刺激性，相對地，遊戲系統製作出色，喜歡思考和動腦筋的你會喜歡該個遊戲。

5.0





今期Dream Online仍然會繼續為大家介紹多款DC遊戲的網絡元素。今次介紹的遊戲包括《Gigawing 2》、《Samba De Amigo Ver.2000》、《Marvel Vs. Capcom》以及《Sega Rally》。

TEXT：寒武紀

GIGAWING 2

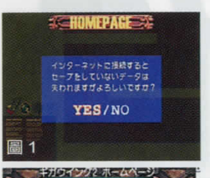
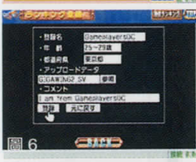

圖 1




圖 3


圖 4



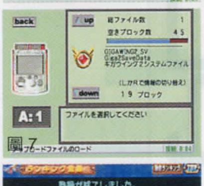
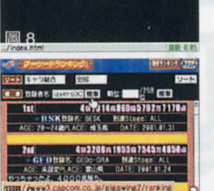

圖 6

圖 7


圖 8

上載遊戲分數進行網絡排名

《Gigawing 2》的網絡成績排行榜分為「アーケードランキング」(Arcade Ranking)、「アーケードタッぐランキング」(Arcade Tag Ranking)、「スコアアタックランキング」(Score Attack Ranking) 以及「トータルスコアランキング」(Total Score Ranking) 四個，但玩者只需要進行一次登錄過程，所有遊戲成績便會自動上載並在相應的排行榜上作排名。

上載條件

I 遊戲難易度設定為 4
II 餘機數目設定為 3
III 分數不能少於 99999990

上載方法：

(1) 先在主選擇畫面中選擇「SAVE & LOAD」儲存遊戲資料，然後選擇「HOMEPAGE」[圖 1] 及「YES」進入連線畫面。
(2) 選擇寫有「GIGAWING 2」字樣的大圖像並選擇「はい」[圖 2] 確定連線上網。
(3) 連線後選擇「ENTER」進入主網頁 [圖 3]。
(2) 在主網頁中選擇「通信ランキング」(通信 Ranking) [圖 4]，然後選擇「ランキグ登錄」(Ranking登錄) [圖 5]。
(4) 進入登錄畫面後，在網頁下方的表格上 [圖6] 輸入你的資料，資料包括「登錄名」、「年齡」、「都道府縣」(即地區)，然後按「參照」選擇你的記憶卡及遊戲成績資料檔案 [圖 7]。
(5) 按「登錄」[圖 6]。
(6) 出現「登錄が終了しました」(登錄完畢) [圖 8] 的字句後，按「BACK」返回通信 Ranking 書面，選擇你想瀏覽的排行榜，即「アーケードランキング」(Arcade Ranking)、「アーケードタッぐランキング」(Arcade Tag Ranking)、「スコアアタックランキング」(Score Attack Ranking) 或「トータルスコアランキング」(Total Score Ranking)。
(7) 在排行榜書面中的「登錄者名」一欄中輸入你剛才在表格上所輸入的名字，並按「檢索」[圖 9] 便可以立即看到你所上載的成績的排名了。

以下為截至 2 月 1 日為止「Arcade Ranking」以及「Arcade Tag Ranking」中首五名及榜末的成績資料：

Arcade Ranking

排名	分數	登錄名
1	4 京 7014 兆 860 億 5702 萬 7170 分	BESK
2	4 京 3208 兆 1953 億 7545 萬 4850 分	GEDo-GRA
3	3 京 2980 兆 6830 億 2761 萬 9840 分	S. N
4	3 京 2908 兆 3869 億 5689 萬 4910 分	りりた
5	3 京 1457 兆 7404 億 8426 萬 1810 分	CLS
268	867 億 2751 萬 1330 分	omito

Arcade Tag Ranking

排名	分數	登錄名
1	1 京 9371 兆 1149 億 7558 萬 5710 分	BESK
2	1 京 6357 兆 1188 億 5426 萬 5030 分	GEDo-GRA
3	1 京 3194 兆 6736 億 2159 萬 9140 分	S. N
4	1 京 1726 兆 9546 億 8646 萬 3790 分	りりた
5	1 京 826 兆 3036 億 7498 萬 7630 分	CLS
60	1890 億 1274 萬 2400 分	omito

下載壁紙(只限使用 PC 下載)

上一期的設定資料集 (Arts of game) 中我們曾經為大家介紹過《Gigawing》的人物設定資料，假如你也喜歡這些由冬目景所產作的人物角色的話，你可以前往以下網站下載多張非常精美的《Gigawing 2》壁紙。

這些壁紙撒佈於互聯網上的不同位置，以下綜合了至現時為止公開了的多張壁紙網址，喜歡的朋友可用PC進行下載，而日後將會有更多壁紙供大家下載。

[注意：由於以下所列出的網站均為日語網站，讀者前往網站後須要在瀏覽器上選擇「檢視」-->「編碼」-->「日文（自動選擇）」才能正常顯示網頁。]

No.00

網址：http://www.watch.impress.co.jp/game/docs/20010201/capcom.htm



No.01 及 No.10

網址：http://www.takumi-net.co.jp/kabe.htm





No.02 及 No.11

網址：http://www.capcom.co.jp/newproducts/arcade/gigawing2/campaign/index.html





No.04

網址：http://www.gamelex.com/dataz/wall/newwall.htm

No.08

網址：http://www.gaburi.com/ga-me/wallpaper/gigawing2/download.html



[此壁紙下載檔為 LZH 壓縮檔案，讀者需要使用能夠解壓 LZH 檔案的軟件才可以得到壁紙]



No.16

網址：http://www.famitsu.com/game/wall/2001/01/23/giga01.html

SAMBA DE AMIGO Ver.2000

上載遊戲成績

《Samba de AmigoVer.2000》的網絡排名採用了一個較特別的大會制度，在《Samba de AmigoVer.2000》的官方網站上會定期列出一些特定的遊戲條件，玩者必須依據所列出的規定條件進行遊戲並在限期之內將成績上載至網站才可以進行網絡排名。

第一回的排名大會已經結束，第二回則由1月11日起至2月8日為止，而上載條件是遊戲模式必須設定為「ハッスル」(Hustle)、難易度為「Normal」以及「Stage X 2」。而遊戲曲目則並沒有任何限制，玩者亦可選擇「アーケード」(Arcade) 或「オリジナル」(Original) 任可一個模式進行遊戲。

上載方法：

(1) 在主選擇畫面中選擇「インターネット」(Internet) [圖 10] 再選擇「サンバ DE アミーゴ Ver.2000」連線上網 [圖 11]。
(2) 撥號連線並進入《Samba de AmigoVer.2000》的官方網站後，在左方的選項清單上選擇「RANKING」[圖 12]。
(3) 進入「RANKING」畫面後，畫面上會列出現時正在舉行的網絡排名大會的資料，包括該次大會的遊戲條件內容等 [圖 13]。在「ランキングを登録」一欄中選擇「ランキングに登録」[圖 14]。
(4) 在「ランキングスコア登録」(Ranking Score登錄) 畫面中輸入你的姓名及所在地區 (雖然沒有「香港」這個選項，但你亦可以選擇「外國」呢)，然後選擇「参照」[圖 15] 並選擇儲存有分數資料的記憶檔案。
(5) 在「部門」一項中選擇你在遊戲中所使用的控制器類別，「マラカス部門」為「沙槌部門」，「コントローラ部門」即為「手制部門」[圖 16]。最後輸入你自己的評語 (コメント) [圖 17]。
(6) 選擇「登錄」便完成整個上載過程。

想瀏覽排名情況的話可以在「ランキングを見る」一欄中選擇「マラカス部門」(沙槌部門) 或「コントローラ部門」(手掣部門) 便可進入相應的榜行榜網頁。

以下為截至2月1日為止兩個部門首五名及榜末的遊戲成績資料：

沙槌部門

排名	分數	姓名
1	8137500	SUG りみと
2	8113900	ゆのみ
3	7551300	じゃっける
4	6853800	コノヨノ
5	6286700	がるっぴ
37	1387650	Vicky

手掣部門

排名	分數	姓名
1	9456800	なべちゃん
2	9451300	ひこぼ〜
3	9273100	のぐさん
4	7834200	たこすけ
5	7272800	コノヨノ
37	448400	デアリー

下載新曲目

玩者可以在《Samba de AmigoVer.2000》官方網站的下載區裡下載額外的遊戲曲目。方法如下：
(1) 依照剛才所述的方法進入主網頁後選擇「DOWNLOAD」[圖 18]。
(2) 在「■曲のダウンロード■」一欄項中選擇「ダウンロードページへ」(進入下載網頁) [圖 19]。
(3) 網站一共有15首曲目供玩者下載 (參看下表)，決定好想下載的曲目後只需要選擇曲目名稱下方的「ダウンロード」(下載) 字樣 [圖20]，再選擇「はい」及你的記憶卡位置，便能夠將有關的資料下載到記憶卡上，每首曲目所需的記憶體容量為 2 Blocks。

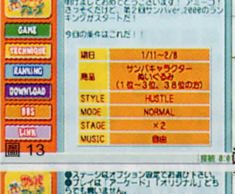
曲目一覽

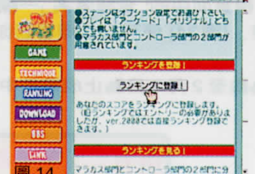
MY SWEET PASSION (2 Blocks)
OPA OPA!
WE ARE BURNING RANGERS
BURNING HEARTS
LET MOM SLEEP
RENT A HERO NO.1!
LAZY DAYS
DREAMS DREAMS
SONIC YOU CAN DO ANYTHING
LET'S GO AWAY
MAGICAL SOUND SHOWER
AFTER BURNER
IT DOESN'T MATTER
OPEN YOUR HEART
SUPER SONIC RACING


圖 10


圖 11


圖 12


圖 13


圖 14

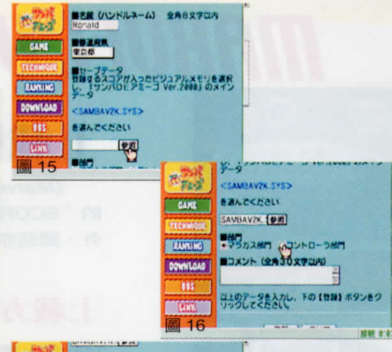
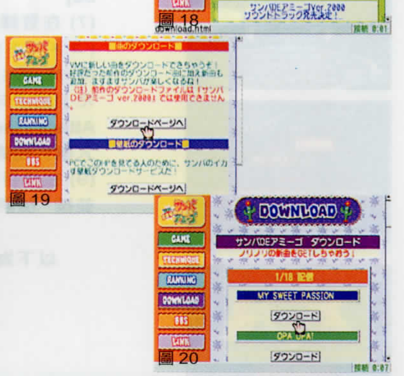

圖 15 圖 16


圖 17


圖 18 圖 19 圖 20

下載壁紙 (只限使用 PC 下載)

利用PC進入同一個下載網頁(《Samba de Amigo Ver.2000》的官方網站網址為http://samba.dricas.ne.jp)，在「■壁紙のダウンロード■」一欄中選擇「ダウンロードページへ」，便會進入壁紙下載區。一共有4款《Samba de Amigo Ver.2000》壁紙供下載 (見圖)。









MARVEL VS CAPCOM


圖 22


圖 23

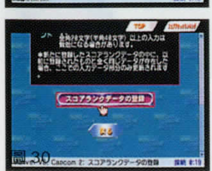

圖 24


圖 25


圖 26


圖 27


圖 28


圖 29

上載遊戲成績

《Marvel vs. Capcom》的網絡成績排名只限於遊戲內的「SCORE ATTACK」模式的成績，而除了網絡排名之外，網站亦有全部的隱藏角色及新場景供玩家下載。

上載方法：

(1) 在上載成績之前，你必須先進行「登錄の準備」。在主選擇畫面中選擇「NETWORK BATTLE」[圖22] 之後選擇「SCORE RANKING」[圖23]，然後再選擇「SAVE」及「はい」[圖24] 生成上載檔案。
(2) 選擇「HOME PAGE」然後「はい」[圖25] 儲存你的遊戲資料。
(3) 選擇「MARVEL VS CAPCOM 2 HOME PAGE」[圖26] 然後「はい」確定連線上網。
(4) 選擇網頁上部份的《MARVEL VS CAPCOM 2》圖像 [圖27] 進入主網頁，選擇「スコアアタック全國ランキング」(Score Attack全國Ranking) [圖28]。
(4) 在スコアアタックランキング」畫面中選擇第三項的「スコアランクデータの登錄」[圖29]。
(5) 進入注意事項畫面後，選擇網頁下方的「スコアランクデータの登錄」[圖30]。
(7) 在登錄畫面中輸入你的登錄名稱、年齡、性別、所在地以及你自己的評語(コメント)，最後選擇「送信」[圖31]。
(8) 成功完成登錄過程的話便會出現「スコアランクデータの登錄を完了しました」的字句，按「戻る」[圖32] 返回「スコアアタックランキング」(Score Attack Ranking) 畫面，選擇第二項的「スコアアタックランキング」[圖33]進入排行榜資料一覽畫面。
(9) 在排行榜畫面中的「登錄者名」一欄中輸入你剛才在表格上所輸入的名字，並按「檢索」[圖34] 便可以立即看到你所上載的成績的排名了。

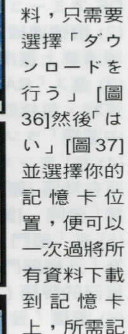
上載條件

(1) 成績排行榜只能顯示首1000位的成績資料，所以讀者最好先確認自己是否已經上榜才進行上載登記。
(2) 不可以上載「ARCADE MODE」中的遊戲成績。
(3) 所得分數必須為 200,000,000 pts 或以上。

下載遊戲資料

在《Marvel vs. Capcom》主網頁中選擇「ダウンロード」(Download) [圖 35] 進入遊戲資料下載區，在下載區中便會列出所有一共 32 個隱藏角色、56 個新角色顏色以及 8 個新場景的圖像。


圖 35



玩者無須逐一下載這些遊戲資料，只需要選擇「ダウンロードを行う」[圖 36]然後「はい」[圖 37] 並選擇你的記憶卡位置，便可以一次過將所有資料下載到記憶卡上，所需記憶卡容量為 2 Blocks。


圖 36



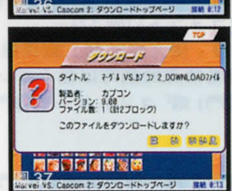

圖 37


圖 30 / 圖 31 / 圖 32 / 圖 33 / 圖 34

以下為截至 2 月 1 日為止成績榜中首 10 位以及榜末的成績資料：

排名	登錄名	分數	使用角色	時間
1st	ライー	3803140200pts		26'38"38
2nd	--	3664062000pts		29'32"91
3rd	罰受け	3559820600pts		6'03"96
4th	--	3531906000pts		4'58"68
5th	toshi	3472775100pts		3'48"23
6th	123	3460473700pts		28'03"73
7th	とある	3367889300pts		4'49"60
8th	アルカ	3359210300pts		4'34"91
9th	BUS	3351665900pts		5'58"08
10th	foge	3336845100pts		5'46"40
1000th	葵	2338870300pts		8'43"95

SEGA RALLY 2

《SEGA RALLY 2》中的「ARCADE」、「10 YEAR CHAMPIONSHIP」以及「TIME ATTACK」三個模式的賽事成績均可以上載至互聯網作網絡排名，但登錄方法與大部份其他遊戲並不相同，玩者並不能使用《SEGA RALLY 2》軟件本身進行登記，而是將在「RECORDS」選項中所列出的第一位成績資料密碼，利用Dream Passport或直接使用個人電腦在《SEGA RALLY 2》的官方網站進行資料登記。

登錄條件是你的成績必須要在《SEGA RALLY 2》軟件內的排名榜中獲得第一位，具體方法如下：

(1) 完成賽事後，在主選擇畫面中選擇「RECORDS」進入成績記錄畫面，你除了可以看到現時各個模式的成績記錄之外，亦可以看到第一位的成績資料密碼 (位於畫面下方) [圖38]。

(2) 抄下密碼後便可以使用Dream Passport或個人電腦連線上網並進入位於http://www.segarally.com的《Sega Rally 2》的官方網站 [圖39]。

(3) 選擇「ENGLISH」進入英語網頁，然後選擇「Net Ranking」下方的「Europe」[圖40]。

(4) 選擇第一項「Get confirmation key」[圖41]，填上你的電郵地址以收取你的個人密碼 [圖42]。

(5) 你可以立即到你的電子郵箱收取電郵並抄下你的Confirmation key [圖43]。

(6) 由於日版、美版以及歐版《Sega Rally 2》所使用的成績密碼系統並不相同，所以使用日版軟件的朋友只能夠將成績登錄於日本專用的成績排行榜，剛才進入英語區是希望方便大家申請通用的Confirmation key，所以這時你需要再返回主網頁並選擇[Japanese]。

(7) 選擇「ネートランキング」(Net Ranking) [圖44]，選擇第三項的「タイム申請をしよう」[圖45]。

(8) 在登錄畫面中分別輸入姓名 [名前]、成績密碼 [パスワード]、電郵地址 [メールアドレス] 以及剛收到的Confirmation Key [確認キー] [圖46]。

(9) 成功登錄後便會出現三個排名成績，分別是本週排名、歷來成績排名、車種成績排名，而假如出現「xxxxのランク外です」則表示你的成績未能入圍 [圖47]。

(10) 要觀看網絡排名的全部資料可在「ネートランキング」畫面中選擇「閲覽」進入賽事成績榜一覽畫面 [圖48]。

以下為截至1月15日為止Arcade模式中的Championship成績榜中頭10名以及榜末成績的資料。詳細資料可到以下網站瀏覽：http://www.sega.co.jp/src/jp/etsuran.html

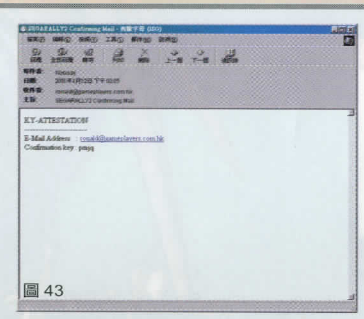


圖38

排名	車手姓名	車種	模式	時間
1	ZENO	306 MAXI	4MT	3'58"558
2	BENJIE	306 MAXI	4MT	3'58"563
3	RYT	306 MAXI	4MT	3'58"579
4	Morrigan	037 RALLY	4MT	3'58"831
5	まじまじ(雪以外ボロボロ…)	306 MAXI	4MT	3'59"035
6	ケンタッキー＠ＲＦＦ	037 RALLY	4MT	3'59"283
7	K.Okamoto	037 RALLY	4MT	3'59"483
8	NANO◇	037 RALLY	4MT	3'59"559
9	まえT	037 RALLY	4MT	3'59"581
10	P205☆BOMBERSアイエムエー	205 TURBO 16	4MT	3'59"872
1000	ぺぷしまん	037 RALLY	4AT	4'08"638



圖39


圖43

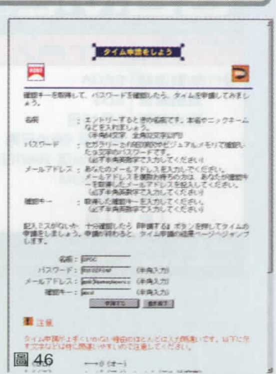


圖46

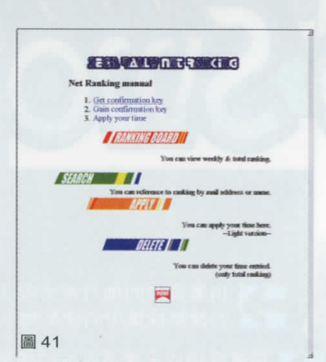


圖40

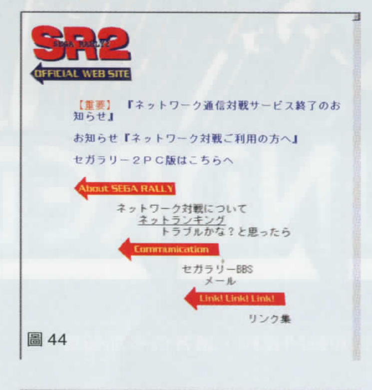


圖44



圖47

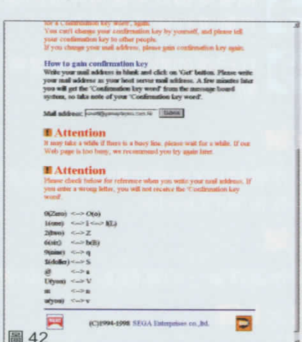


圖41


圖48

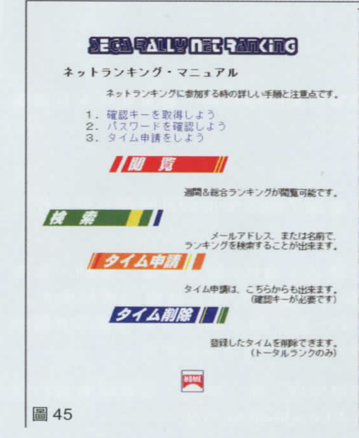


圖45

圖42



by 金

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商	SEGA
遊戲類型	SLG
推出日期	2月15日
售價	通常版 5800日圓 @barai版 3960日圓
容量	GD ROM
記憶	未定
人數	1人用

對應周邊：VGA Box，震動器，Dreamcast Moderm，Dreamcast Keyboard

今期將會為各位介紹遊戲操作和戰鬥資料，請各位多加留意。

本操作

方向及Analog

用作游標的移動，而整個畫面亦會自動跟隨移動，盡量使玩家有最廣闊的視野。

A鍵

主要用作選擇部隊、建築物用，當選了部隊後指到其他物方則是執行工作。

- 指著空地會出現「雙腳」標誌，再按A鍵就會實行移動，如果緊按來點選一處地方再選另一處目的地，就會出現移動的次序，部隊會自動依照路線行走，但必須注意最多能設8個地點，以及在行走途中並不會對敵方的人、物作任何反應。
- 指著敵人部隊和建築物則會出現「劍」標誌，按鍵就會實行攻擊指定單位指令，圍攻敵人Leader的好方法。
- 指著資源的地方會出現「兩個蛋」的標誌，按鍵就會到該地方建築採集用的建築物。
- 指著受損或未建造完成的建築物時會出現「鎚仔」標，再按鍵會自動進行修理或建造。
- 在已選的戰隊上重按A鍵會出現指令表，可以直接控制部隊的行動。

Y鍵

在作戰時按Y鍵會自動把游標移至Leader身上，重複使用能快速地選擇身在各地的Leader。

X鍵

用作選擇單一的單位進行特別的動作使用。

R、L鍵

在戰場時使用這兩個鍵會轉動觀看的角度，讓玩家能更清楚地勢。

勝利的重點

Leader的重要





在《Hundred Sword》之內Leader佔一個頗重要的地位，他們除了是故事內的角色外，戰鬥時更掌握著勝負的鑰匙，因為一切的行動必需有Leader的帶領才會執行，無論是建築、徵兵、修理和戰鬥，如果Leader戰死手上的工作會停止，下屬更會失去戰鬥力，更可能失去徵某類兵種的能力，這會直接影響到戰事的發展。

本陣和兵舍

整隻遊戲最重要的地方就是「本陣」，因為戰鬥時本陣被破壞便





會立即落敗，而且並不能建造，所以要多加保護和維修。至於實戰的用途只有研製升級，使部隊和建築物有更佳的作戰效率，以



及一般的情況下Leader開始時會在本陣之內，而且可以看到駐守人物的小圖示，使用出陣的命令就能使他們走出來。

兵舍則是士兵的前線基地，可以由Leader建造，入內後更能生產兵士，如果受傷的兵士和Leader進入兵舍後更能自動回復體力，加上遊戲可以最多建造30座建築物(包括兵舍和採礦場地)，好好利用這點就能以低成本高效益地打仗。

資源

資源有直接影響戰果的能力，因為Leader出陣、建造兵舍、徵兵和升級等都需要不同的資源，那方擁有較多資源亦意味著能擁有較多和較強的兵力，在明白這點後就要開始爭奪資源，而它分為二類：

龍骨



最基本的資源，無論是建築、徵兵和研究都需要，相對在地圖上的數量亦較多。

龍水



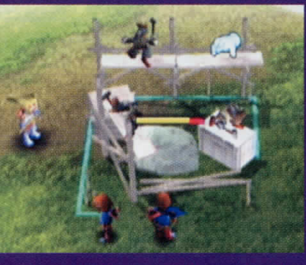


由於在戰場上非常有限，所以是一種非常珍貴的資源，是Leader出陣、建造兵舍、研究和徵高級兵種的必需品，直接影響勝負的物品。

以上資源不論數量多少都會有限，所以如何有效率地運用資源亦是必需考慮的課題。

徵兵

當Leader走進兵舍後，就可以實行「徵兵」的指令，而且不同屬性的 Leader進入和兵器開發後就能徵不同種類或更高級的士兵，當選定種類後可以自



行按←、→調教數量，配合該Leader可帶領的最大兵數(紅圈部份)，一隊強大的部隊即將面世，不過要注意一個國家的最大兵數是100個單位。





更強士兵的秘密

要戰鬥得到勝利除了要有一定數量的士兵外，還有方法使我方有更大的優勢，那就是在建築兵舍之後進行三種不同的強化，第一種是兵器開發，完成



後在該兵舍內可以徵召土偶、砲兵和飛空艇三類高級兵種，提供更強的攻擊力，對戰事中後期有一定影響力。第二種是回復能力強化，研發後該兵舍對受傷Leader和士兵的回復體力速度會提升，由於回復並不損減資源，所以是一種既經濟又實惠方法。最後一種是防守力強化，所指的是兵舍本身的防守力，因為如果兵舍被毀便不能生產士兵，所以對前線的兵舍有顯著功效，要維持連綿不斷的攻勢這個升級不可缺少。註：以上方法較為適合時間較長的戰事使用。





指令介紹



在部隊身上按出指令表後揀「部隊AI」便能選擇指令，適當的調配能收事半功倍的效果。以下為各位逐一介紹：



「服從指揮官命令」

所有Leader都擁有的最基本指令，並無任何能力的變化，士兵會依照命令行動，受到敵人攻擊時會自動反擊。



「發現目標立即攻擊」

這亦是全部Leader都擁有的指令，執行這命令時部隊在視野內發現到敵人，便會立即進行攻擊，對於速度慢和有遠程攻擊力的士兵來說十分方便。



「圍困敵人」

這是一個提昇攻擊力的指令，同時機動力會下降，受到攻擊時會立即反擊，會做成一場混戰，但要注意會中別人誘敵之計。



「風一樣地前進」

這是一個提高機動力的指令，不過攻擊和防禦力會相對下降，實行這命令會以移動作為優先，即使受到攻擊亦不會施與還擊。



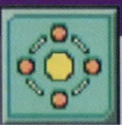
「重視生命」

這是一個減低機動力但強化防禦力的指令，即使敵人進入視線範圍亦不會主動攻擊，適合防守或拖延時間時使用，同時亦是一種誘敵之計。



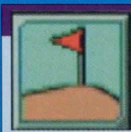
「保護Leader」

使用這指令後士兵會優先攻擊襲擊Leader的單位，全體的機動力會下降，但加強了Leader的防禦力，剛好剋制敵人針對Leader的戰法。



「保持隊型」

這指令會使士兵自動包圍Leader，一般士兵和Leader的距離會較遠，但這命令正是收窄這個距離，以密集的形式加強防禦力，相反攻擊力會大為降低。



「死守據點」

顧名思義部隊會留守指定的地點，除非設定新的駐守點，否則士兵並不會離開該處，如果遠距離攻擊部隊使用這命令，可以有炮台的功用。可惜這指令會以移動為優先，在行動中被敵人攻擊亦不會自行反擊。



「保持距離」

這是遠距離攻擊部隊專用的指令，提昇了機動力，但攻擊和防禦力會稍為下降，執行時士兵會向敵人攻擊，之後再保持一定的距離，對於機動力低的步兵和士偶有較顯著的效果。

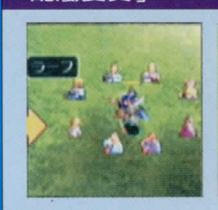


「拯救我方生命」

這是魔法王國Gran的種子使專用的指令，該部隊並無任何攻擊力，但能夠回復我方士兵的體力，如果受到攻擊會自動逃跑，但遇到受傷的同胞則會優先治療。

戰鬥以外的指令

「配屬變更」





選擇這個指令能把士兵編入另一個Leader隊伍內，組合成複合的隊伍，有更全面的戰鬥力。而Leader陣亡後亦能命令殘餘士兵加入別的部隊內繼續戰鬥。

「修補建築物」



這指令適合用在本陣和兵舍之上，因為把Leader按在前兩者之上只會執行進入，使用這命令才能達到修補的效果。

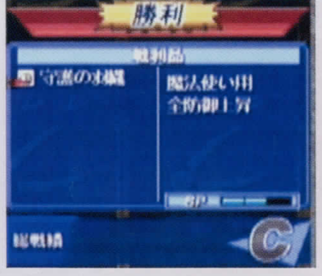
「回復的種子」





只有種子使才能選擇這個指令，這命令會向著指定的人物優先救援，對Leader或在緊急時有很顯著的功效。

隨時影響戰果的「Shell」











在這片大陸之上有一種神秘法器留傳至今，古人稱之為「Shell」(シェル)，這種貝殼內封印著魔法，即使完全不懂魔法的人亦能發動那些魔力，而且有很多種不同的效果，攻擊力上昇、走過不能通過的地方等，取得方法只要在Adventure Mode和Mission Mode通過一版就會自動得到，戰後總結時會因應戰績而顯示所得的Shell，而Network Mode內無論勝負都會得到，在Adventure Mode內所得的Shell可以在Network Mode內使

用，相反使用則不容許。另外Shell只有Leader才能使用，但必須在戰鬥開始前要預先裝備，每位Leader只能攜帶2個Shell，而某些是有特定限制的Leader或兵科才能裝備，使用方法是在指令表內選「シェル發動」，再選擇種類即可使用，但Shell會消耗使用者的SP，最大為3點，使用後會自動回復，回復之後能再次發動，但Leader陣亡後則不能使用，下次登場時會以1SP開始，而正使用Shell時會有特別顯示，即將失去效能時會閃爍，這點要非常留意，如果能因應我方形勢而適當運用Shell，對戰局絕對有良好的幫助。

註：在Network Mode內Shell稱為Equipment。

兵種介紹

基本兵科

> 所有國家都同時擁有，在強化兵舍前已能徵召的兵種，花費只是1個龍骨。種類分為步兵、騎兵、魔法師和弓兵。以下逐一介紹：


各國的步兵

務實的步兵 >> 擁有頗高攻擊和防禦力，但機動力低，不能使用奇襲、速攻這類戰術。對騎兵有相當的剋制，對建築物則有奇高的破壞力，用來清除敵人據點的最佳兵種，但魔法攻擊亦是他們的剋星。


各國的騎兵

華麗的騎兵 >> 騎兵的高機動力能在戰場上快速穿梭，即使是斜路也未影響其速度，速攻和奇襲的最佳部隊，可惜攻擊力低，不適合與敵人正面衝突。這兵種能剋制魔法和弓兵部隊，而且在霸佔資源和建築兵舍方法飾演十分重要角色。


各國的魔道士

技巧派的魔道士 >> 魔道士是利用魔法作遠程攻擊的的兵種，其魔法對於步兵和土偶有頗強破壞力，可惜近距離的物理攻擊對他們有很大殺傷力，騎兵的快速移動和貼身攻擊，加上本身體力奇低，這些都是魔道士的致命傷。


各國的弓兵

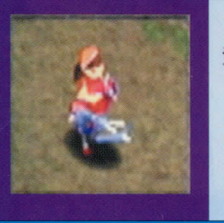
遠距離的王者 >> 弓兵擁有厲害的長距離物理攻擊兵種，對所有兵種都有平均的攻擊力，機動力亦頗高，並且能夠利用地形的限制來攻擊對手(例如山崖)，可惜體力很低，不適合與敵人正面交鋒，站在步兵或騎兵後攻擊能得到很好的效果。



龍騎兵 >> Nalavale(ナルアヴァル)的騎兵部隊，既有騎兵的機動力亦同時擁有與步兵同等攻擊力的士兵。

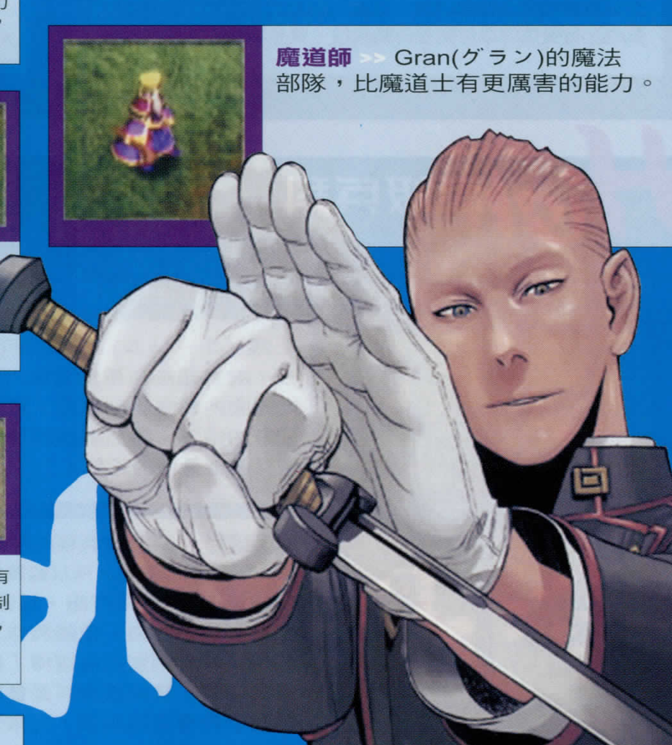


裝甲步兵 >> Mascer(マスカー)的步兵部隊，擁有超強的防禦力，配合弓兵就能構成很大破壞性。



近衛弓兵 >> Ruplustorie(ルプラストリエ)的弓兵部隊，是更強力的弓兵，集合在一起時攻擊就像「箭如雨下」。

魔道師 >> Gran(グラン)的魔法部隊，比魔道士有更厲害的能力。

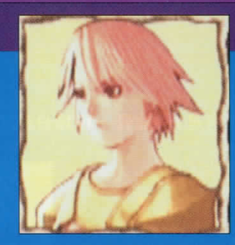


Special 特殊兵科

除了基本兵科外，每個國家亦有一種特殊兵種，費用亦同樣是1個龍骨，但必需由指定的Leader徵召，以下是逐一的介紹:

龍弓騎兵





只有Nalavale(ナルアヴァル)國的妮露(ネル・シュリンクマン)才能徵召，集合騎兵的機動力和弓兵的射程於一身，是非常可怕的部隊。

影子兵





只有Mascer(マスカー)國的達比度(ダビドフ・ウォードスレード)才能徵召，即使近距離亦不會被發現，對敵陣、弓兵等部隊能作奇襲效果。

種子使





只有Gran(グラン)國的亞卡(アッカ・レーベルホルト)三姐妹才能徵召，雖然並無任何攻擊力，受到攻擊時更會臨陣逃跑，但有回復我方部隊體力的能力，只要附近有受傷的單位便會自動救援，算是半個會移動的兵營。

浮遊騎兵





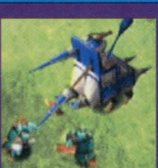
只有Ruplustorie(ルプラストリエ)國的扎吾(ザーン・カリオステア)能夠徵召，由於這類兵種能夠無視地形限制，所以奇襲、霸佔資源、據地建築等都變得輕而易舉。



High 高級兵科

在兵舍內進行「兵器開發」後就能夠徵召高級兵種，而且一隻更佔2個單位，他們分別是土偶、炮兵和飛空艇3種，以下是逐一的介紹:





土偶（ゴーレム）>> 需要花費龍骨和龍水各2個的土偶，擁有超高攻擊和防禦力的巨大兵器，只要在前方一定範圍內都會受到傷害，可惜機動力奇低，而且不能通過狹窄的地方。雖然對物理攻擊有堅固的防禦，但魔道士和炮兵將會是他的天敵。





飛空艇 >> 在眾多兵種內飛空艇最為特別，首先它是一種無Leader配屬的部隊，所以能夠在空中單獨行動。第二是每個陣營只能徵召1艘飛空艇，被毀滅後才能興建第2艘。第三是沒有任何戰鬥力，但能夠作運輸用途，只要選擇部隊進入艇後，移動到別處後選擇「排出」即可。最後是這兵種會計算燃料，當耗盡燃料是會跌落地面爆炸，但燃料耗盡前預先著陸會自行回復，可惜在陸上的飛空艇非常脆弱，這點要多加注意。





炮兵 >> 這兵種需要3個龍骨和龍水，是一種昂貴的士兵，但他們是遊戲內射程最遠的部隊，而且擊中目標後周圍也有殺傷力，屬性和魔道士一樣，對於機動力低的步兵和土偶有顯著的效果，可惜只要被騎兵進行埋身戰會變得不堪一擊。



何謂PK系統



在故事據情之內，玩家可以選擇主角的言行，而畫面上方的正是「PK系統」，這亦表示主角的精神成長，P是Person，顯示主角個人的成長，K是King，是主個成為國王的成長。當下底的格到達飽滿時會自動升級。而主角的Person成長會影響所有Leader的HP和SP增加，King的成長則改變Leader的部下和部隊AI數量。另外在故事內選擇不同對白，會影響到出陣Leader的人選，所以各位要小心地選擇。



戰鬥開始

在花露絲(ファルス=ル・グラン)的少年回憶之中，父親曾經說過怪物並不是別的東西，而是一班喜歡戰爭的愚蠢人類，即使英雄把他們打倒多少次，但「怪物」仍會陸續出現，因為以前的愚者成為現在的怪物，不斷重複悲慘的歷史。而回到現在，世界亦跟隨著花露絲父親所預言的一樣發展……



第一話 曉之日









遊戲開始時主角華夫(ラ-フ・ナルアヴァル)與祖安(ヅョアン・あ-ブラス)正全速前往訓練場，可惜最後依然是遲到，之後會陸續出現有一些對答畫面，不同的答案會影響主角的能力、故事發展，以下是選不同答案所得的點數和枝線：

01. あやまる+1P 2K
言い返す+ 2P 1K

02. 皆にあやまる+ 4K
さあ、教練をはじめよう！ + 4P

03. できるさ！！ + 1P 2K
じや、どうすればいいだよ！！ + 2P 1K

04. 默つている+ 1P 2K (註：選A會在紅白戰中與妮露對戰，並跳到祖安劇情)
余計なことをいう+ 2P 1K (註：選B會在紅白戰中與妮露同隊，並跳到妮露劇情)



紅白戰



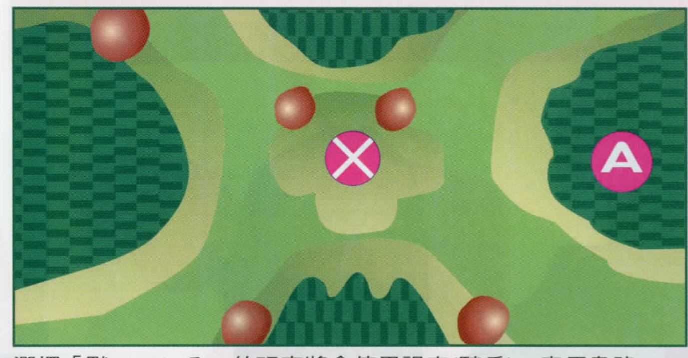






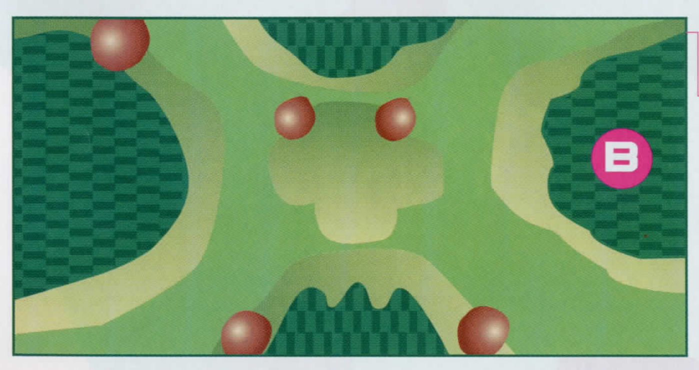
這場戰爭只是一場熱身戰，失敗的基會近 乎零，而由於選擇對白的關係，所以戰事會分為兩種狀況:

與妮露對戰

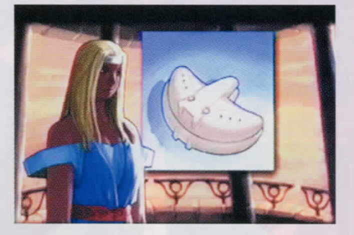


選擇「默っている」的玩家將會使用祖安(騎兵)、索馬韋路ソマーヴィル(步兵)、愛娜アナ(弓兵)加上主角華夫的騎兵出戰，由於人數和實力都佔有優勢，加上敵人會集結在地圖中央(有X的地方)，所以只要在附近 預先部署，要消滅敵人實在不難，而妮露將會位於A點。

與妮露同隊













選擇「余計なことをいう」的玩家將會使用索馬韋路ソマーヴィル(步兵)、妮露(弓兵)和主角華夫(騎兵)出征，由於兵力較弱所以不宜與敵人正面衝突，所以建議先敵倒右方的弓兵愛娜(B點)，阻止她與其他部隊會合，之後消滅祖安的主力部隊亦變得較輕鬆。

在經過紅白戰之後，劇情很快會跳到華夫登基前的準備，從選擇最近 身的部屬至華夫母親把「血族之印記」送給華夫和妮露，而由於之前分枝的選擇，所以往後某些選項會分為兩種:

祖安劇情

05. ネルにあやまる+ 1P 2K

ネルに、これでも頼りないかと聞く+ 2P 1K

06.我慢してつまらぬ即位次第を聞く+ 1P 2K

皆の様子を見に行くといって逃ばる+ 2P 1K

07. ファルスとこれまで交わした手紙を讀む+ 1P 2K

讀まない+ 2P 1K

08. …ネル+ 1P 1K

…小アーブラス+ 1P 1K

言えるわはないだろう+ 3K

09. "不即不離の官"の詮識に…+ 1P 2K

いいえ、少しくらい遲れたって+ 2P 1K

10. 君が受は取るなら、僕も受は取る+ 4P 2K

どっちが良い？+ 2P 4K

11. …忘れてはいない+ 4P 2K

時代は變わった+ 2P 4K

12. 是非もありまさん+ 4K

少女王はお越しになられないのですか+ 4P

13. 良い作戰だ、それで行こう+ 4K

敵と話し合うことはできないのか？+ 4P

妮露劇情

05. あまりはしゃいでは・・・+ 2P 1K

ネルを見る+ 1P 2K

07. ファルスとこれまで交わした手紙を讀む+ 1P 2K

ネルの後を追う+ 1P 2K

註：如果之前選擇與妮露同隊，在(處)會跳到妮露劇情。

經過一輪登基前的劇情後，就在儀式即將開始時收到被敵人突襲的消息，而策劃者正是參與典禮，Mascer國的宰相米拿保(ミラボ-・アンチサンクト)，此舉是報復多年來的仇怨。而由於受到大量飛空艇的入侵，所以防守士兵形同虛設，華夫等人亦決定要逃至訓練



登基典禮大逃亡





勝利條件

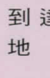
> 時間限制： 12分鐘

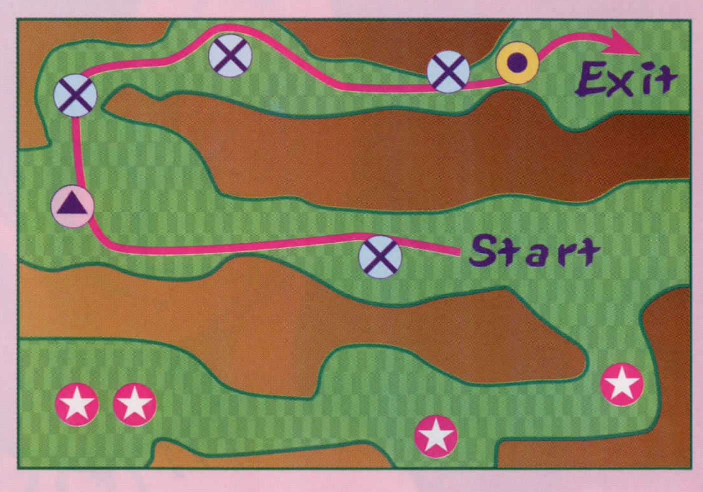
> 勝利條件： 華夫到達右上角的目的地

失敗條件

> 華夫陣亡

> 12分鐘內未能到達目的地





這裡由於是玩家首次正式踏足戰場，所以難度亦並非十分高，敵人會分批慢慢地追擊主角(有★的地方)，所以各位必須保持向前走，而路線中途會有一個兵舍供各位補充Leader的體力和兵力(▲處)，各位儘管用盡所有資源去生產士兵，因為前方仍會大量士兵等候(有X的地方)，而且留守最後的有敵人的Leader(●處)，所以要十分小心。另一點需要注意的是士兵的移動，因為地圖比較狹窄，要小心我去的Leader被困在戰陣的前方，在成為眾矢之的的情況下很容易會Game Over。





當華夫成功到達目的地後戰事亦會結束，各位會因應成績而隨機得到「Shell」，這些物品會有助各位往後的戰況。至於主角一班人逃到訓練場後會有甚麼遭遇，世界會有甚麼轉變，下期繼續為各位詳細介紹。

~Shenmue II~

GAME DC PLAYERS GAME DATA

製造商	SEGA（AM2 CRI）
發售日期	未定
價格	未定
容量	預定GD-ROM×4
記憶	未定

FREE（FULL REACTIVE EYES ENTERTAINMENT）/ 1P / MEM

獻給二十一世紀的孩子們

莎木 Shenmu II



由《Virtua Fighter》系列之父「鈴木 裕」操刀、耗資已經超過七十億日元製作的Dreamcast上最大型作品《Shenmu 莎木》，自九九年末推出序章《Shenmu 一章 橫須賀》之後，一直備受好評，除了成為Dreamcast最賣座的遊戲之一之外，同時也成為業界一時無兩的話題。然而，一年後的今日，《Shenmu莎木》第二至第六章《Shenmu II》，詳細資料終於正式曝光，而且更首度公開遊戲最新的片段，雖然現階段的資料還尚未明朗，不過已經足以令人期待。

鈴木 裕 YU SUZUKI

PROFILE

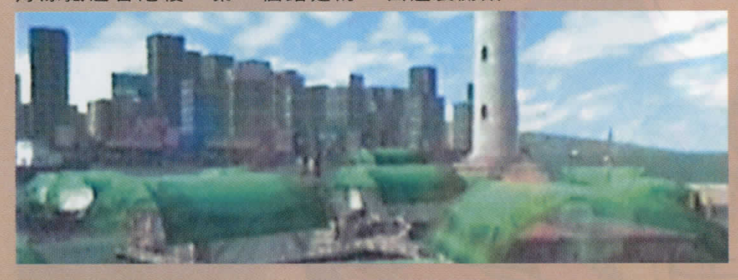
1958年6月10日出生，'81年加入SEGA CORPORATION（前稱SEGA ENTERPRISES）工作，'85憑藉創作第一代體感遊戲《HANG-ON》，因而為人所熟悉，隨後製作《SPACE HARRIER》、《OUT RUN》、《AFTER BURNER》、《POWER DRIFT》、《G-LOC AIR BATTLE～LOSS OF CONSCIOUSNESS BY G FORCE～》、《V.R. Virtua Racing》等等作品也得到極高的評價，'93年更首次以3D POLYGON製作對戰格鬥遊戲《Virtua Fighter》，令到鈴木裕的事業推至最高峰，成為日後SEGA ENTERPRISES AMUSEMENT研究開發本部的副本部長和AM 2研究開發本部部長。可惜自從創作《Virtua Fighter》系列以後，鈴木裕也遍向低調。然而，在兩年後，鈴木裕策劃Dreamcast的超大作《Shenmu 莎木》，登時再次成為業界中的焦點。

NEXT STAGE

故事承接《Shenmu 一章 橫須賀》的最後，描述主角芭月涼為了追尋殺父仇人——藍帝．蒼龍，其中得到陳耀文和陳貴章的協助，乘搭由新橫須賀港前往香港的船上，所以今次《Shenmu II》的舞台，除了會由日本的橫須賀，轉移至我們熟悉的中國桂林之外，芭月涼更會路經香港多個地方，各位必定倍感親切。

STAGE 1 香港仔

水上居民和漁船的棲息處，芭月涼抵達香港後，第一個踏足的地點，《Shenmu II》的故事也是由這裏開始。



STAGE 2 灣仔

至於第二區則是香港島的灣仔舊區，也是香港現今經濟與文化的發展中心，其中古老的寺廟、露天商店、建築物隨處可見，至於密集式的居住環境，更成為《Shenmu II》中一九八六年時灣仔的最大特徵。













STAGE 3 九龍城寨

建於山上的巨大迷宮，稱之為「東洋魔窟」的九龍城寨，清朝期間一度成為海盜溫床的據點，大戰期間，由於城寨受到破壞，因而成為難民集散的九反地帶。

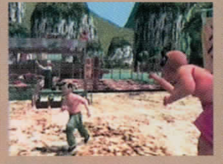




STAGE 4 桂林

「桂林山水甲天下」，以奇岩、洞窟和自然風景聞名的桂林，沿岸居民族主要以捕魚務農為生，在這裏更芭月涼遇上一個影嚮自己日後命運的神秘少女——玲 莎花。







CHARACTER

一直居於日本的芭月涼，飄洋過海、穿州過省，到達眼中的異國之邦中國，除了遇上不同的人物之外，芭月涼更遇上影嚮成長的三位女性……

JOY



喜歡電單車，性格率直、自我，不太會修飾自己的言詞，雖然容易給人留下壞的印像，但實際上性情溫柔。父親梁春雲，從事貿易方面的工作，為人可靠，對於獨女JOY寵愛非常。由於JOY自幼喪母，所以深受身邊的人的寵愛，對於為人冷淡的芭月涼，



薰芳梅

性格好動、活潑、討人喜歡的十五歲女孩。平時在寺院裏工作，自小已經由寺院內的人收養，溫馴同時也非常堅強，對於自己喜歡的人關懷關備至。



紅 秀英

頭腦靈巧，往往能夠看穿別人的心意作出行動，寡言，不太願意表露自己的真正心意。喜歡中國的傳統文化，對於道教的教道有很深的認識，知識廣博，亦因此受到多人的尊重。

刃 武鷹

曾是蒙古的遊牧民，現役街頭暴力集團的首領，除此之外，身份一切成謎的重要角色，在機緣巧合的情況下，遇上來自日本的芭月涼，究竟對方是敵？是友？



玲 莎花



一身遊牧民族打扮、中國式的名字，在大自然中成長的神秘少女，內心充滿生命力、勇氣，以及謎一般的神秘力量。雖然至今為止有關玲莎花的迷團，仍然未曾解開，但可以肯定的是，玲莎花將會對於芭月涼的命運有極重大的關係。在《Shenmu 一章 橫須賀》中，芭月涼曾經多次在腦裡浮現玲莎花的面孔，並且引導涼日後的行動，至於在今次《Shenmu II》裏面，涼將會首次與玲莎花接觸，而且展開一段全新的故事，到底玲莎花的真正身份究竟是甚麼？



TEXT:AINHO


GAME DC PLAYERS
GAME DATA
發行商／製造商 softmax
遊戲類型 RPG
發售日期 2月22日
售價 5800日圓
容量 GD ROM
記憶 40 BLOCKS
對應周邊：VGA BOX、Modem、Keyboard
西風の狂詩曲
ラプソディ
The Rhapsody of Zephyr
—十四年美好光陰白白消逝—
—為追討多年受盡之痛苦而踏上殘酷的戰場—

玩電腦遊戲有多年的朋友，相信對1998年代由韓國遊戲廠商所製作的《西風狂詩曲》並不會感到陌生。單看她在亞洲賣出超過十四萬套，而日本也得到四萬之多的驚異銷量記錄，可見出其受歡迎程度。雖然這些銷量在現今只是一件微不足道的事，但對於當年的電腦遊戲市場來說，已經是一個驕人的成績。她得到各方讚賞的原因，除了擁有壯大舞台、錯綜複雜的人物關係外，主角的悲慘歷程亦是其中之一。相隔了三年多後，這套名作終於決定移植往Dreamcast上！隨著遊戲快將正式推出，以下將會為這遊戲來一個發售前大特集，令各讀者能夠深入了解《西風狂詩曲》的世界。



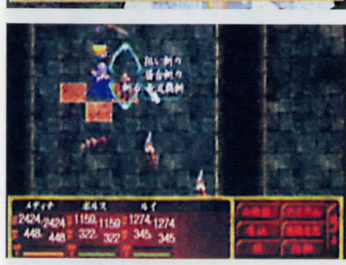


傳統式RPG遊戲

早前的電腦版《西風狂詩曲》，是由韓國有名電腦遊戲公司SOFTMAX製作，其後由於其受歡迎的程度，受到日本方面的看中，被日本遊戲廠商FALCOM購下這套遊戲的版權，以新







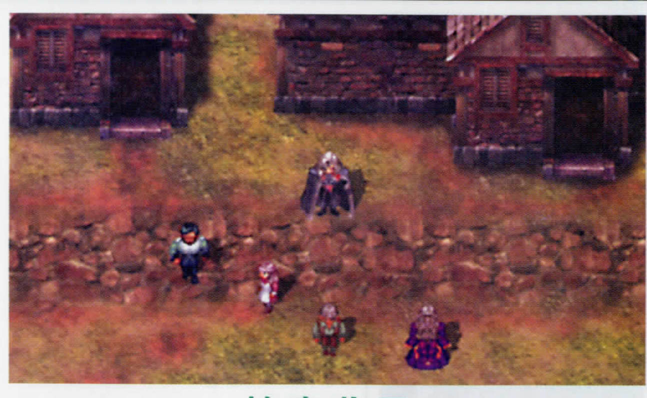
的面孔移植往家用機Dreamcast上再次露面。今次的Dreamcast版本，比起當時電腦版的吸引力可謂大增不少，當然不會缺少加入新元素，除了遊戲畫面更為鮮艷外，還加入新的過場動畫、原創首腦，以及改良戰鬥系統等。本作是一款傳統式的角色扮演遊戲，含有很重韓國的風格，非常重視故事性和人物關係，每位角色的感情非常豐富，自由度亦異常地高。遊戲主要著重故事和戰鬥模式兩大部份，而戰鬥則以SLG型式來進行，戰略性極為豐富，對於玩過電腦版的朋友，也有再一玩的價值。

遊戲舞台

擁有十七世紀歐洲風貌的馬達里亞（アンタリア）大陸，本作主角－斯拉魯（シラノ）就是在這兒出生。在前所未有的大戰「創世紀戰爭」終結後，近五十年一直維持著和平的狀態，可是直到有一日，隨著新勢力「帝國主神教」統一整個大陸，擁有強大野心的教主－艾沙尼．保魯詩亞，掌握了舊帝國領土的權力，令到大陸東部民族抬起頭來，政局變得混亂起來，因而再次引發了軍事力量，並且乘勢以回到大戰時大帝國興盛為藉口，於是乎馬達里亞大陸的戰亂時代就是這樣再次產生，這就是《西風狂詩曲》的舞台。







故事背景

遊戲開始時的十四年前，主角斯拉魯與戀人美露西迪詩發表婚約的時候，突然有人前來表示懷疑斯拉魯崇拜惡魔而被即場逮捕，而來到審判時，竟給他的朋友含血噴人，提供一些對他不利的口供，結果被判處終身監禁。就是這樣，他註定便要在地下監獄中渡過人生……當斯拉魯被監禁的時候，反對謝西利所作所為的人們組織了革命軍「ZEFEAL FALCON」，與帝國展開遊擊戰。雙方作戰期間，革命軍為拯救鎮壓中被捕的人，而襲擊斯拉魯所困住的監獄。斯拉魯經過長達十四年受盡嚴苛痛苦的生活，令他原本擁有一把長而秀麗的金髮，也變成滿佈蒼白的頭髮，直到遇上這個混亂的情況底下終於逃出生天。





《西風狂詩曲》KEYWORD

「馬達里亞大陸」

本作舞台的大陸名稱，有沙漠、山脈、森林等天然地形環境。當中劃分了多個國家，各國都擁有不同的風土和風俗習慣。

「創世紀戰爭」

於故事的半世紀前，人類和神為了世界的存亡而引發大戰。因為英雄的出現，所以到最後人類終於得到勝利。

「基斯路（ゲイシル）帝國」

統領西方三個國家的帝國。由於統治者黑太子－卡魯．史特拿（カール・スタイナー）突然失蹤的關係，令這個帝國亦隨即崩潰。別名為舊帝國。

「帝國主神教」

在崩潰後的基斯路帝國消息傳出後而成立，主要負責國教和宗教方面。教主謝西利（チェザレ）是一手發展教義的創辦人。

「ZEFEAL FALCON(セフィルファルコン)」

為了打倒謝西利的獨裁政權而設立，別名為帝國革命軍。以機動性優越的特點，擅長展開遊擊戰來對付敵人。





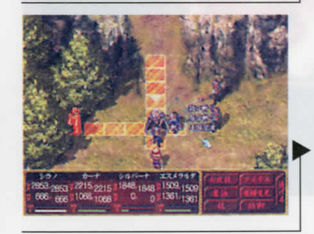

集合各方強者！

本作故事的內容主要描述主角斯拉魯逃脫後，為了追討自己在獄中一直所受到的痛苦，決心不顧任何危險而踏上冒險旅程來報復。斯拉魯冒險期間，也會遇上不少同屬反帝國的同伴，這時遊戲便會插入EVENT事件，除了用作交代故事的發展外，他們在往後的劇情亦有機會協助斯拉魯或成為同伴，集合多人的戰鬥力量徹底消滅勢力不斷廣大的帝國。




戰鬥模式

當遊戲進行期間遇上戰鬥時，便會轉為以SLG方式，在一片特定面積的地圖上戰鬥，採用回合制的方式來進行，根據各角色能力的高低，來決定行動的先後次序。在上文經已談及過，本作其中一個賣點，就是其豐富的戰略性。於這個戰鬥模式裡，存在方向的概念系統，意思即是以不同方向攻擊敵人時，得出的效果也是不同；以側面或背面攻擊敵人有利得多，但注意這種情況只會對普通攻擊有效。另外，作戰前玩者更需要考慮初時角色的配置，最大四人同時編成，才能使作戰的有利情況大大提升。至於各角色的行動指令，順序分別為「必殺技」、「魔法」、「技」、「道具」、「變更裝備」、「防禦」和「逃走」七大項目，



攻擊武器

遊戲中每位角色，一定持有一種或以上的武器，共有劍、槍、銃和杖四個種類。每種武器都設有攻擊距離和耐久度，選擇不同種類的武器，都會直接影響該名角色的攻擊和防禦能力，若手上所持的武器完全破損的話，便不能夠繼續使用，玩者可以選擇棄掉，或前往武器修理店來維修，當然修理需要花費一定的金錢，所以玩者要好好善用每件武器啊！



攻擊魔法

在一般RPG遊戲世界裡，除了攻擊武器之外，怎會缺少魔法的攻擊呢？此作亦不例外，遊戲中共有六種魔法存在，分別為火炎、水寒、雷擊、黑暗、神聖和補助。另外，戰鬥亦同樣十分注重屬性的相剋關係，譬如神聖對黑暗強；火對水弱，玩者要好好緊記這個屬性關係，才能使戰鬥上大為有利。通常使用魔法攻擊的威力，基本上是高於普通攻擊，而且隨著每位角色的等級提升，魔法的種類、威力和效果範圍也會相繼逐步提升。

(XP)氣力與(MP)魔力的分別

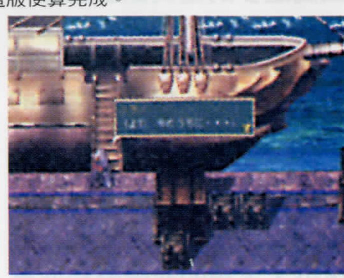
遊戲中，每位角色都存在(XP)氣力與(MP)魔力兩個的能力值。這兩個能力值的用途，前者就是用作使出必殺技，當受到敵人不同程度的損害，便會相應地增加氣力，假若能力值達到100%的話便可使出，而後者則是使用魔法的能力值。



～～首段故事簡介～～

1.獲得魔劍

這個劇情，由斯拉魯在監獄內成功逃脫後開始。斯拉魯最初需要前往的目的地，就是位於邊境附近的一個名叫巴仙（バース）島，目的是為了得到戰鬥的力量，尋找在獄中得知這個傳說的魔劍－「阿修羅（アシュラ）」。斯拉魯行程上需要途經一些城鎮和村莊，以及面對各種難關，期間更會得到新朋友艾詩米拿路達的協助，最後只要成功乘搭船隻出海，這版便算完成。

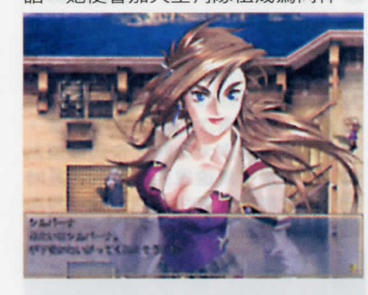
2.巴仙島的訓練

斯拉魯乘船途中，突然受到怪物的襲擊，令船隻造成嚴重破壞而被擊沈。幸好斯拉魯得到住在島上的依奧里（イオリーン）婆婆相救。之後玩者便需要與她所召喚的怪獸作單對單的第一次戰鬥，但實際上這場只是教導基本戰鬥系統的概要，玩者可在這裡熟習一下戰鬥的系統。戰勝它的話，便可獲得「阿修羅」。




3.女海賊的襲擊

斯拉魯獲得「阿修羅」後，乘坐另一艘船隻回到大陸的途中，卻遇上海賊的襲擊，戰鬥亦隨即而展開。只要在這場戰鬥中成功擊敗女海賊－詩露巴娜的話，她便會加入主角隊伍成為同伴。




4.ZEFEAL FALCON登場

當斯拉魯和詩露巴娜返回大陸下船後，便立即起程到嘉拿卡斯（カラカス）村的旅館作休息一晚，順便向村民打探一下情報。可是前往期間，二人首次遇上由卡娜率領的革命軍ZEFEAL FALCON之第四部隊，正在與帝國軍交戰狀態，因而被捲入了這場戰鬥……不知卡娜會否加入斯拉魯的一列成為同伴呢？



～～登場人物～～



依莎比露・利保力智
（イザベル・リプニッツ）
年齡：24歲
ZEFEAL FALCON第二部隊隊長，性格沈靜，對作戰的規律十分嚴謹，是一位革命軍前鋒的美女戰士。



艾詩米拿路達
（エスメラルダ）
年齡：23歲
舊帝國的巫女醫生，擅長使用治療魔法，由於她在慈善活動中每次都是樂此不疲地幫助別人，所以國民都稱「聖女」之名來尊敬她。



利迪路・夏度
（リデル・ハード）
年齡：22歲
ZEFEAL FALCON第三部隊隊長，衝動型的性格，是米迪斯的弟弟，擅長使用槍械的武器。



古莉斯
（クリス）
年齡：14歲
為了拯救立場軟弱的民眾，決定在舊帝國領內展開冒險旅程。年齡細少的他，卻是一位使用手槍的高手。



卡娜・美拿露比捷
（カーナ・ミラノビッチ）
年齡：19歲
喜歡使用手槍的她，屬ZEFEAL FALCON第四部隊隊長；其活潑開朗的性格，常在隊中製造氣氛。



羅比路多・迪・米迪斯
（ロベルト・デ・メディチ）
年齡：27歲
ZEFEAL FALCON第一部隊隊長，正義感強，以優秀的劍術成為了革命軍的統率者。



詩露巴娜
（シルバーナ）
年齡：26歲
擁有一班男性手下的女海賊，重視義氣，喜歡一些比自已強的男性。



奇傑波舒多
（ホースト）
年齡：不詳
不知為了甚麼原因，不斷狙擊惡德領主的怪盜，有關他的個人資料一切不明，而且為何與ZEFEAL FALCON一起行動亦是一個謎。



古拿斯比
（クラウジビッツ）
年齡：20歲
ZEFEAL FALCON的軍師，組織和運作同樣優越的兵法家，與賢者的地位非常接近。



美露西迪詩
（メルセデス・ボルジア）
年齡：35歲
主角斯拉魯的定婚對象，原來兩人感情相恩相愛，可是自斯拉魯被判終身監禁後，兩人的關係由此而終結。之後便和舊帝國的羅亞（ローエン）領主－夫里迪利古結婚。



亞魯夫力度・夫里迪利古
（アルフレッド・フレデリック）
年齡：39歲
原舊帝國羅亞的領主，而現在則是帝國正規軍的最高指揮官。他知勇兼備，深受國民的擁戴。



艾沙尼・保魯詩亞
(チェザレ・ボルジア)
年齡：72歲
帝國主神教的教主，是帝國唯一的樞機主教。在舊帝國時，他曾經全盤管理過全土的宗教政治，擁有對敵時冷酷的性格，以及判斷力優越的能力。



エアロダンシングi

AERO DANCING i

©1999,,2001 CRI

TEXT: 綿羊大王

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商 / 製造商	CRI
遊戲類型	SLG
發售日期	2月15日
容量	GD ROM
記憶	14 BLOCK

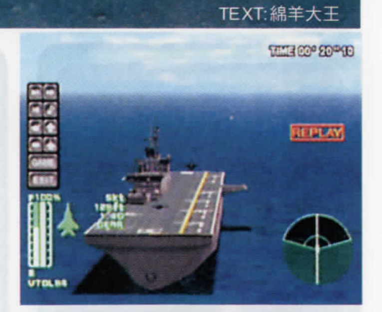
對應周邊：震動器，ASCII
人數：1－2人，網路時1－4人

DC 空戰王《AERO DANCING》一浪接一浪，繼早前的《AERO DANCING 轟翼之初飛行》行後，新一集《AERO DANCING i》即將跟大家見面，於本刊見街時約一個星期之後——2月15日推出，今期先待我們為你介紹遊戲的操控和最新元素。

戰鬥層面更廣，海陸空大作戰

最新的《AERO DANCING》系列《i》中，遊戲不再局限於戰機間的空戰。今集戰鬥更全面，玩家除應付戰機外亦要對付陸地上和海面上的敵人。任務中，玩家可能要進攻敵軍要塞、切斷敵人補給線…亦為避過敵人的對空攻擊，對地攻擊攻擊是唯一辦法。一般配備的對空導彈外，遊戲引入對地導彈，專用以攻擊地面敵人，彈藥不足時則可低空飛到敵人頭上開機槍掃射。

戰鬥前後，有如之前系列，玩家亦要於於指定舞台將戰機駛回基地，完全模擬真實，《AERO DANCING I》是DC出道以來最完善的空戰遊戲。









軍備競賽，新戰機湧現

有見遊戲內的兩軍戰力不斷提昇，《i》須應玩家要求，保留舊機體之餘引進新戰機好讓玩家對付敵人，亦應陸戰需求應運而生，也加入幾部轟炸型機體，想知道有那幾架??那麼看看下面的介紹吧。



◆F-2A/B

經典戰機F-1 的支援機，以F-16 藍本開發。

◆A-10 Thunder Bottle II

對地支援攻擊機，空戰所向無敵。戰機耐彈，富機動性，配有電子裝備，在灣岸戰爭中風雲一時。

◆Tornado ADV

英國獨立開發，以IDS 藍本開發重新設計，及後主職國家防空戰鬥投入戰場。戰鬥力與IDS 不相伯仲。



◆MiG-29

輕量級戰機，富機動力。戰機構造簡單，生產廉宜，全世界40 個國家均有量產使用，甚為經典。



◆F-15E Struike Eagle

F15改紙裝兩而成，可載重達噴11 噸裝備。

◆SU-27

俄羅斯開發，現役戰機裡最富機動性的戰機。

◆Tornado IDS

由意大利、西德及英國攜手開發的夢幻機體，集當時三大科技強國之大成，戰機性能優秀隱定，破壞力與耐力驚人，故系列以龍卷Tornado 命名。機體以超低空攻擊及逃走為前題，是Tornado 系的主力戰體，在「灣岸戰爭」一戰中廣為人讚頌。

其他

看過戰簡介，可歎為觀止吧。但《AERO DANCING i》的新機體可不止這個數，據說還有垂直昇降戰機，至於其他的就留待玩家在遊戲內發掘吧。

遊戲操控

ANALOG	戰機方向
方向鍵	
上	急停
下	緩衝器
左	轉換視點
右	選擇武器
A 鍵	加速
B 鍵	減速
X 鍵	轉換目標 / 長按後轉換成機師視點
Y 鍵	發射武器
L 鍵	左移機體
R 鍵	右移機體
START 鍵	Pause

實戰解說

說了那麼多課堂話，也是時候進行實戰了，來!!讓我們一起進入空戰世界。

畫面指標



座標

進入空戰，前面一堆數字顯示機體身處的環境，畫面中間的遊標是你的瞄準器。也不用理會，只要不時看看右邊的數字確認一下戰機身處的高度就可了，另外畫面中間橫放的數字表示機首角度，0是中間線，不要太高，不要太低，否則會失速，任務也失敗了。

速度及燃料

接著留意畫面左下角，有兩條能量棒，左邊一條顯示戰機餘有的燃料，右邊則是機速。

武器

左上角的是戰機武器，有三種。從上至下是

SRM	紅外線誘導尋對空導彈
AGM	對地導彈
GUN	機槍

雷達

然後是在畫面右下角的雷達，它會顯示敵人位置，是勝利的關鍵。

The Art Of Fighting

畫面介紹後，教教各位戰鬥的小技巧。

飛行

飛行中，建議玩家不要過於提昇戰速及機身幅度，否則機體會難於控制。另外，風向亦會影響戰機，適當時候要以L 或R 鍵定風穩定機身。

攻擊

要攻擊敵人必須先讓目標進入射程範圍之內，然後才可發射武器。導彈及機槍各有指定射程，加上彈藥有限，好好追擊敵人才攻擊吧。

迴避

戰鬥中，玩家少不免會遭受敵人攻擊，玩家這時候要設法避開導彈，不然，少則被擊中燃料庫，嚴重時則會墜毀。迴避時最實用是在適當時候急停，那麼導彈就無法追綜你的機體。

多姿多采的任務

加上陸戰元素，今集《i》的任務實在多姿多采，娛樂性比任何一集都豐富。譬如在最新試玩版當中，玩家就要駕駛戰機在城市中低空追擊兩架戰車，迎救人質。戰車之後，敵軍兩架戰機會來救駕，玩家可要在有限定的彈藥下擊退兩機，單單試玩版的過程這如此緊湊刺激，遊戲製作實在出色。

Net Battle

除故事任務以外，遊戲最大的娛樂還在網路對一戰，玩家在網路上會與最多三名對手一決雌雄，競逐皇牌機師之位。戰場內，玩家並可以Dreamcast Keyboard與其餘三名對手談天，向之出言挑釁，增加快感。不過單人雙掌實在難以兼顧遊戲與談天工作，有如現實世界中找個副手幫你打字也不錯呢，那麼8 人對戰也不再是夢想。

必買必玩

論空戰遊戲，DC上實無出AERO DANICNG 其右的同類型遊戲，遊戲雖不斷翻出，不過每次都帶給玩家驚喜，又何嘗沒有新意了??見今集《i》內，新加元素簡直天花龍鳳，製作花盡心思，既新鮮又親切，喜歡空戰的朋友萬萬不能錯過。



◆ 遊戲模式







◆ 其中內幾個視點

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商／製造商	SEGA
遊戲類型	SLG
發售日期	3月29日
售價	初回限定版9800日圓，普通版5800日圓
容量	GD ROM
記憶	15 Block

對應周邊：未定



雖然DC將於3月停產，不過SEGA熱潮絕不減退。SEGAGAGA將於3月29日推出，為SEGA創業以來打出最漂亮的一仗。承接第一期的介紹，我們再為大家整理遊戲的最新資料，進一步認識SEGAGAGA。







太空基地《SEGA》

為對抗邪惡會社組織，以完全佔有市場，世嘉將展開千技萬葉的市場計劃。所謂商場如戰場，遊戲設定將設定在《SEGA》在今年2001年進化一間近未來要塞會社，位於東京大田區羽田的大本營已有如一個太空基地。

基地會社之內設有作戰會議室、食堂、關發部門、軟硬件製造工場、門市部及動力室等等…

SEGA宇宙計劃——「R-720」伝說

為對抗邪惡會社組織，以在10年完全佔有市場，世嘉將展開千技萬葉的市場計劃，每個計劃在故事中組成多個外伝小章節，與遊戲同時發展。

以下可是機密機情。在眾多的計劃當中，SEGA寫下了遊戲界歷史性的一頁，成功開發外太空專用遊戲，且計劃將主機帶到太空，率先帶領業界進軍銀河系。遺憾地，計劃實驗時候，R－720一號機在穿越大氣層途中無故發生爆炸，計劃失敗告吹。R－720計劃自此與二機號一起被SEGA封印。

雖然偉大的R－720計劃未有成功，但該項目只是遊戲內其中一個小小章節，SEGA還有其他莊絕的市場計劃，遊戲相當精采。

◆故弄原虛說服人

有關招攬人材，以順利讓SEGA起死回生，各位將在遊戲內到處說服業界專材加入，執行《SEGAGAGA》計劃。

遊戲中各位良材曾經經歷業黑風暴，都對市場失去信心，大多自暴自棄，思想偏激，戰鬥般的說服模式亦應運而生。遊戲內說服人材的過程與RPG的回合制戰鬥無異，設有等級系統，體力和特殊能力「夢」。主角瀨戶要軟硬兼施，使用道具以及各式各樣的攻擊以遊說人物。



遊說最高技倆是為「ハッタリ」，即故弄玄之意，使出各種DC功能打擊對手，利用半透明功能降底敵人能力也挺有趣呢。

性格職員

續之前介紹的幾位SEGA要員外，原來其他職員也極有特色，各位先來認清他們吧。

◆白兔電玩教授



SEGA 8 Bit時代的知名功臣，於SEGA Mark III時代撰寫遊戲說明書，解釋攻略方法細要。他是各位的軍師，在遊戲內提示你稱霸業界的要訣。

◆Program Chief



開發A研程式組的管理層，現迷失自我，每天穿上布公仔掩藏自我。

◆Design Chief



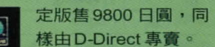
管理開發A研設計組的管理層，曾經是Program Chief的摯友，現在冷戰中。

◆A研部長



在殘酷的業界生活中練得一身肌肉的開發部大哥。

SEGA最後星光?－《SEGAGAGA》初回限定版及紀念VMS



似為DC停產而鳴砲悼念，幻想遊戲《SEGAGAGA》設有豪華初回限定版本，隨送恤衫、及《SEGAGAGA》手冊三樣精品，《SEGA》支持者不可放過，限定版售9800日圓，同樣由D-Direct專賣。

另外，為紀念《SEGAGAGA》推出，SEGA為遊戲推出紀念VMS。新記憶的液晶顯示畫面上印有8 BIT字樣，配色與Mega-Drive甚為相似，設計也精美，初回限定版配上VMS可謂一絕。



◆SEGAGAGA計劃



◆SEGA會社



◆R-720伝說



GAME DC PLAYERS GAME DATA

發售商	STUDIO WONDER EFFECT
售價	5800 日圓
容量	GD-ROM
記憶	23 BLOCKS
發售日	3 月發售預定

DC/SLG/1~2P / 對應VISIUAL MEMORY BACK UP / 對應VGA BOX / 對應Mic Device

TEXT：亮

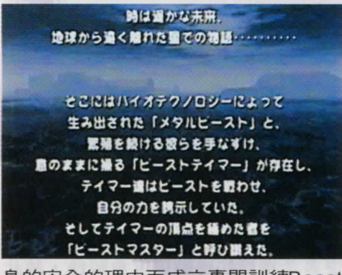
體驗版介紹！

其實用Mic Device（用作收音，可利用聲音來操作遊戲）來玩遊戲已經不是甚麼新的玩意，而以這類型遊戲來說，造得最出色的就非「SEAMAN」莫屬了，但大家又知不知在3月會有一個同類型的遊戲推出呢！而今次的重點則會在寵物對戰方面，大家可透過聲音來向寵物作出指示，從而令牠作出攻擊和迴避等高難度動作，故此相信這是一個頗有趣的遊戲（若果你是懂得說日文的話……）。



◆體驗版用Metal Beast！

故事大綱



在未來的地球中，生物工學(Biotechnology)發明了名為Metal Beast的寵物，牠們更被不斷繁殖，順理成章地便出現了一群Beast Trainer。他們利用Metal Beast互相戰鬥，從而爭取Beast Metal這個稱號。而在Metal Beast中，由於其中某些種類是異常凶猛，故其他國家亦以為自身的安全的理由而成立專門訓練Beast Trainer的學校。從此，Beast Trainer便成為一種職業，各Beast Trainer都利用最好的方法來鍛鍊自己的Metal Beast，目的是要勝出由4個大陸合辦的「Battle beast star」大賽……

體驗版流程

遊戲開始可在管理Metal Beast的地方（首個選項）替Metal Beast改名，另外，可在這裏按START了解遊戲的要注意的地方。但由於是體驗版的關係，故此其他選項都是不能進入的，接著便可進入最後一項進入戰鬥。



戰鬥方法



就如上文所述，Metal Beast的行動是由玩者的聲音操控，玩者說出相應的說話令Metal Beast作出前DASH或必殺技等動作，亦可挑釁和威嚇對手。另外，若該必殺技的力量越大，招名亦會越長，從而令使出的難度增加。當然除了戰鬥外，玩者還要替Metal Beast作出適當的訓練，從而提升牠們的各項能力，若Metal Beast的體力被扣至0時便會輸掉該場賽事，而這體驗版共有三場battle可供玩者試玩。



畫面解說





◆看見「？」了，這時立即說出招名「レイ」！



◆好像有反應了……



◆牠終於出手了！



◆成功！扣去對手55！

後記

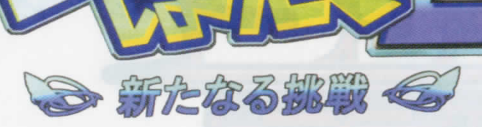
遊戲的意念其實是相當新穎的，但可能是體驗版的關係，故此「窒」機的情況相當嚴重，而且Mic Device更時常感應不到玩者所講的說話，希望在真正推出的時候會有所改善吧！

GAME DC PLAYER GAME DATA

發售商：	SOFTMAX
售價：	5800 日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	29 BLOCKS
發售日：	發售中

DC/SPT/1~4P / 對應VISUAL MEMORY BACK UP / 對應PURU PURU PACK / 對應VGA BOX / 對應NETWORK / 對應KEYBOARD

TEXT：亮



在DC上很久也沒有一些運動遊戲推出了，不過，近日卻推出了一個以 GOLF 為主題的遊戲，而此作的第一集亦曾在DC上推出過，無錯！他便是《來打高爾夫吧！》，此作的特色莫過於是細緻的設定和可愛的人設，現在就為大家送上遊戲的基本玩法和要注意的地方。

來打高爾夫吧 2！新的挑戰

齊來打 GOLF 吧！



比賽規則

在一場哥爾夫球比賽中會有十八個洞，每一個洞本身都有它的標準捍(PAR)，標準捍是每一個洞都規定了要在多少捍內完成，各參賽者都會盡力以少於標準捍的數目來完成十八個洞。但若果玩者把球擊在水中便會被罰加二捍，而把球擊到範圍外（OB）亦同樣會被罰加二捍。最後只要將十八個洞的捍數加起來，用最少捍來完成的便是勝利者。

球桿的重要？

在遊戲中球桿的種類分為二種，一是木桿：由於桿頭係由木頭製成，故擊球時會發出鏗鏘的聲音，主要是用作擊出一些較遠的球；二是鐵桿：桿頭是以特殊鋼料或鐵制成，而重量則較重，使出這桿便可準確地控制球的落點。另外，高爾夫球之間的彈道和 SPIN 亦會有所分別。



人物的分野

每個人物都有著不同的特性，能力值亦會有所分別，而故事更會因人而異呢！

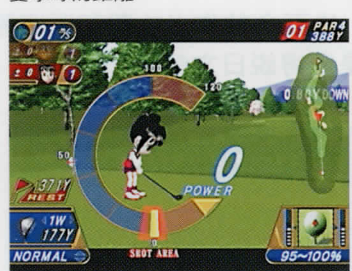


◆在遊戲中會有很多的隱藏人物！

數值解說！

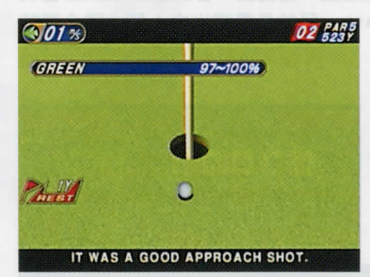
POWER

是擊球力度上限的數值，數值越大，上限的數值便越高，而遊戲中擊球的方法是：首先按 A 鍵喚出一條 CHAT，調較力度後，只要再按 A 鍵一次令指標準確地回到 SHOT AREA（紅色部份）的範圍內便可成功將球擊出。但是球亦會因外來的因數而有所改變。（例：風向、地形、障礙物等）而玩者亦可以ANALOG來改變擊球的位置，而方向鍵的上和下是改變所用的球桿(木桿和鐵桿)；左和右便是改變擊球的距離。



CONTROL

這一項便是反映出在CHAT 內指標的移動速度，若能力值越低的話，便表示指標的移動速度會較快，故此要打出一些較遠的球會較為困難。



SPIN

在擊球前可利用ANALOG 來改變球的迴轉力。數值越大，迴轉力便會越高。



◆看看右下方的方格，玩者便可從中得知各角色在 SPIN 能力的差異！

LUK

實際的影響是一個迷……



WISE

只要按 X 鍵便會出現一個白色的範圍，主要是用作預測球的落點，而數值越大，白色的範圍便會越廣闊。



◆ 按 Y 鍵便可預測球的落點。

購入新的球桿！

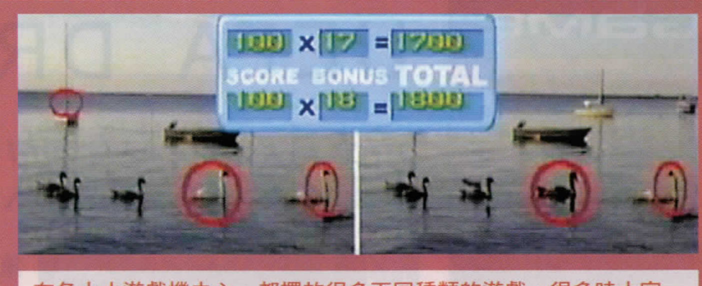
透過比賽便可得到遊戲中購買新桿所需的 GP ，這便可購入新的球桿和高爾夫球，不過若嫌參加比賽沈悶的話，則可選擇玩老虎機和廿一點來賺取 GP 呢！





TEXT:AINHO





在各大小遊戲機中心，都擺放很多不同種類的遊戲，很多時大家一進入便集中遊玩或圍觀現今大受歡迎的音樂詳拍或格鬥遊戲，其實店鋪的另一角落，還擺放一些既簡單又有趣的遊戲，而且更成為女孩子、情侶的集中地……說到這兒，不知大家經已想到了嗎？沒確，正是「手指指」！對於屬於Dreamcast機主的玩家可謂大有口福，因為最近坊間推出一套以這類為題材的Dreamcast專用遊戲，究竟這款產品的質素如何呢？大家便切勿不要錯過以下的報導。

Dream Photo

「手指指」遊戲熱潮直捲家用機上！

GAME PLAYERS DC GAME DATA

發行商 / 製造商	XingHong Electronic
遊戲類型	ETC
發售日期	發售中
售價	約 $98
容量	GD ROM
記憶	沒有

對應周邊：Mouse

XingHong Electronic CO.

老少咸宜的遊戲

今次為大家介紹 Dreamcast 版的「手指指」遊戲，雖則屬非官方製造，不過其遊戲的可玩性，以及價錢非敘合理關係，只約 $98 左右，便包含遊戲連一隻 Mouse，可謂已值回票價。玩者需要利用該個專用 Mouse 才可進行遊戲。遊戲中出現的圖畫數目多達 50 幅以上，除了有不會缺少的實景、真人、卡通人物外，還有一些著名遊戲的畫面，而且每幅的錯處位置都是每次不同，使遊戲的耐玩性提升不少。

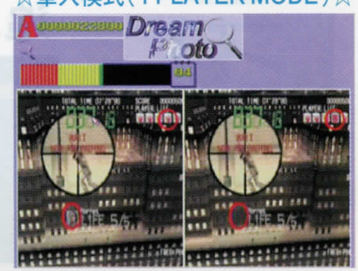
考眼力！考眼神！

雖然這款遊戲不好像街機版本般，可以利用接觸螢幕的感應功能來進行遊戲，但是遊戲內容卻非敘豐富，共有三個模式可供選擇，分別為「1 PLAYER MODE」、「2 PLAYER MODE」和「BATTLE MODE」。遊戲的玩法看似非敘較單，但其實十分考驗玩者的眼力和眼神。在短時間內要找出全部的錯處確實是一件並不簡單的事，多遊玩甚至有助對周圍事物的留意性。遊戲的玩法其實簡單得很，玩者要於限定時間內，在兩幅好像相同的圖畫中，找出分佈不同位置的五個錯處；若果找出期間萬一真的遇上困難時，遊戲也提供共五次的幫助，方法是點選畫面上方的放大鏡後，電腦便會替玩者找出錯誤位置。至於二人模式的特色之處，除了與親朋好友一起享受遊戲的箇中樂趣外，最大的莫過於當然是吸引一對情侶來遊玩吧！



三大遊戲模式

☆單人模式（1 PLAYER MODE）☆

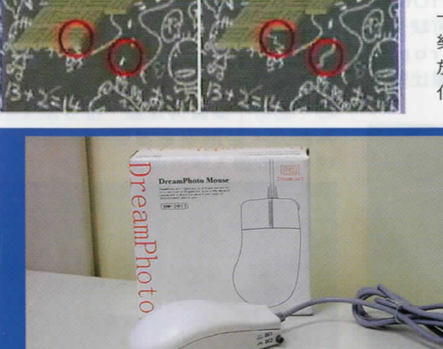


☆兩人模式（2 PLAYER MODE）☆



☆對戰模式（BATTLE MODE）☆





試玩報告

經筆者試玩過後，感覺 Mouse 的靈敏度算比較理想，不遜色電腦 Mouse，而且還能夠當普通 Mouse 進行其他對應的遊戲和上網，唯一較為可惜是手感普通。至於遊戲方面，畫面質素非敘鮮艷和清晰，不過使人較為奇怪是有時成功找出一個錯處時，便會同時自動地找出另一個錯處。除此之外，遊戲畫面的邊位，有可能因不同款式電視的影響，遮掩少許的部份，令玩者產生錯覺以為那是錯誤點或看不下來，這是大家值得肴意的地方。

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商	Silcon Dreams Studio
遊戲類型	SPT
發售日期	發售中
售價	33.99 美元
容量	GD ROM
記憶	4 BLOCKS

對應周邊：Modem

TEXT:AINHO

UEFA DREAM SOCCER

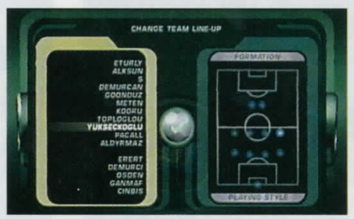
齊來感受歐洲足球的氣氛吧！



集合各支歐洲勁旅的足球盛事，今屆的各項比賽可謂進行得如火如荼。其中歐洲聯賽冠軍球會盃，更將會在二月中進行第四回合，可惜身在香港的球迷，不能親身感受這些賽事的氣氛，只能依靠本地傳媒的報導，來得知最新的賽事結果。不過大家不要慨嘆，因為最近在Dreamcast上推出一款以歐洲足球為題材的遊戲，大家除了可以隨時隨地感受歐洲的賽事外，還可控制自己心愛的隊伍，奪取多項比賽的獎盃和稱號。

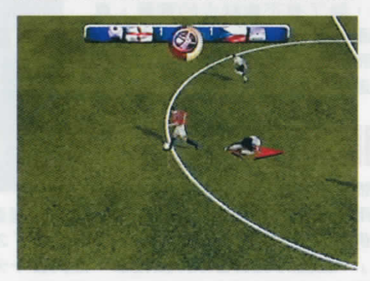


追求真實為賣點





這款歐洲足球遊戲的最大特色，就是以追求真實為招徠賣點，收錄多達一百多支的歐洲球隊，當中有廣為人知的曼聯、祖雲達斯、拜仁慕尼黑等，共有九種陣式可供隨時進行改動。球員的姓名全以實名來出場，並且在同類遊戲中較為少見加入女性球員。球員的動作表情栩栩如生，天氣的變化更會依照歐洲氣候的特色，例如場地滿佈白茫茫一片的下雪情景。不單賽事進行時有評述員講解比賽的戰況外，玩者亦可以將比賽時間調教成現實全場的九十分鐘。除此之外，當比賽期間球員犯規時，雙方更出現少許衝突的場面發生呢！

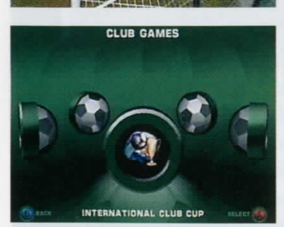




遊戲模式

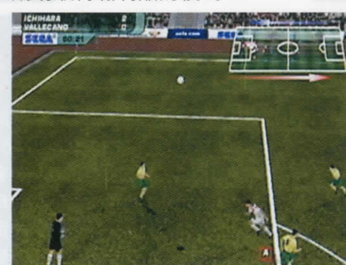
具有豐富的模式，才能使遊戲的可玩和耐玩度增加不少，因此本作亦不會例外，主要收錄三大遊戲模式，分別有「Arcade Mode」、「Traditional Mode」和「The Trophy Cabinet」，而每個模式當中也再分成多個子模式。在「Arcade Mode」裡，玩者可以進行爭奪全球性最高稱號的「Global Domination」、以淘汰方式進行的「Survival Mode」、男性對女性球隊的「Gender Challenge」和二人對戰的「VS Mode」等；「Traditional Mode」方面，有可選各國球隊進行聯賽的「CLUB GAMES」、三十二支國家隊伍同時參加的國際杯賽「INTERNATIONAL GAMES」，以及足球遊戲不可缺少的練習模式。至於「The Trophy Cabinet」，則是用作觀賞每場比賽中成功取得戰利品的模式。







TEAM	P	W	D	L	POINTS
ITALY	2	2	0	0	3450
YUGOSLAVIA	1	1	0	0	1725
CZECH REPUBLIC	1	1	0	0	1725
DENMARK	1	0	0	1	0
CROATIA	1	0	0	1	0
ENGLAND	2	0	0	2	0



比賽的注意事項和戰勝秘訣

既然本此忠於真實為賣點，因此在比賽進行期間，玩者可以控制球員作假動作。盤球時除了利用速度和方向變化來擺脫對方外，還有利用假動作也能達到同樣的效果、這樣便可輕易甩掉對手的守衛來進攻。另外，玩者需要注意門將在龍門前處理開球時，切勿不要貪得無厭，按B制來戲弄對方，否則便會遭受對手搶奪皮球，而取得入球的機會。





DUST ATTACK是角色們共同擁有的技倆，它是中段的攻擊，而且更可將對手打上半空，從而造出空中的連續技，但由於每人的出招時間有異，故可從下表得知各人的分別，而距離一共有五個評價，是SS、S、M、L、LL。

角色們DUST ATTACK的分別

角色名	發生時間	硬直時間差	距離
SOL	22	-13	SS
KY	22	-7	L
MAY	24	-2	S
MILLIA	28	-21	M
ZATO-1	28	-8	M
POTEMKIN	29	1	LL
CHIPP	29	1	LL
FAUST	26（※）	-3	M
梅喧	29	-9	M
紗夢	23	3	SS
JOHNNY	26	5	M
AXL	29	±0	L
闇慈	25	-17	S
VENOM	25	-7	M

註：※出招時首11FARME有無敵時間

擋格和被擊中時的硬直時間

每一招通常技至一擊必殺技都會設定一個攻擊的LEVEL，而被不同LEVEL的攻擊擊中所作出的硬直亦會有所改變，詳情可見下表：

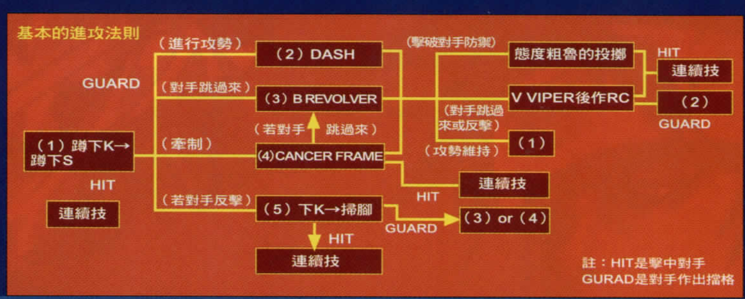
狀態	LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3
站立被擊中	10F	14F	19F
蹲下被擊中	10F	15F	20F
FORTRESS DEFENSE	10F	14F	19F
通常GUARD	6F	9F	13F
直前GUARD（※）	14F	20F	26F
空中FORTRESS DEFENSE	14F	20F	26F
空中通常GUARD	12F	16F	22F
空中直前GUARD	8F	12F	16F

※ 當攻擊判定出現在面前時才作出擋格的動作（會有白光表示）

SOL BADGUY



SOL的最終目的是要接近對手使用GATUNG COMBINATION，在近身戰時可因應對手的行動來交替使用態度粗魯的投擲和V VIPER，只要大膽接近對手使用便可成功將之壓制。而多用空中GUARD不能的B REVOLVER，可令攻擊的變化更大。在中距離時使用S牽制對手後可CANCEL B REVOLVER或地火。地對空兵器除了蹲下HS外，V VIPER擊中對手後作RC可追加連續技，這便可給對手一個很大的傷害。空對空可P或K，透過其不同的打點，可在空中發動連續技。地火的牽制力強，可在COMBINATION技中作牽制之用，若GUARD LEVEL呈發光狀態時作出COUNTER HIT的話，DAMAGE更是平常的1.8～2倍！不過，由於地火的硬直時間大，若對手擋去的話，可嘗試使用蹲下S把他轟走，而筆者則建議在→＋P後作牽制使用會得到最佳的效果。



技名	發生	持續	硬直（硬直差）
（站立）			
P（1）	4	4	6（0）
K（1）	3	2・8	10（-8）
近S（2）	5	2	16（-4）
遠S（2）	7	1	24（-11）
HS（3）	11	2	30（-13）
（蹲下）			
P（1）	5	4	4（+2）
K（1）	6	4	7（-1）
S（2）	10	3	9（+2）
HS（3）	7	8	24（-13）
（跳躍）			
P（1）	5	7	4
K（1）	6	6	17
S（2）	10	3	23
HS（2）	9	14	0
→＋P（2）（※）	8	3	20（-9）
→＋HS（3）	14	5・1	30（-12）
掃腳（2）	10	3	24（-8）
DUST ATTACK（2）	22	3	24（-13）
DAA（2）	11	3	25（-14）

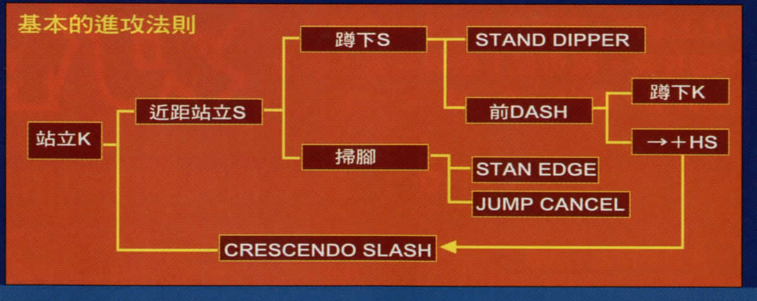
※首6F無敵　　&7至10F股上無敵
註：DDA是DEAD ANGLE ATTACK
註：技名後的（）是攻擊LEVEL
註：硬直差若是+的話對進攻方有利，若是-的話則對防守方較有利

技名	發生	持續	硬直	備註
CANCER FRAME（2）	20	—	—	全體49F、硬直差-3
V VIPER（S）（2）	7	3（3）11	著地後7	首12F無敵
V VIPER（HS）（2）	5	2（3）18	著地後7	首11F無敵
V VIPER（空中S）（2）	5	2（3）9	著地後7	首9F無敵
V VIPER（空中HS）（2）	5	2（3）18	著地後7	首9F無敵
V VIPER追加攻擊（2）	11	—	—	
GRANDO VIPER（2）（※）	17	6	著地後12	首5F作出超低姿勢，1F上半身無敵
B REVOLVER（地上3、空中2、衍生技3）	9	4（12）9	12	首3F無敵、在空中9F、站立擋格硬直差是+1
RIOT STAMP（1）	彈牆後7	—	著地後3F	空中1　站立擋格硬直差-4
態度粗魯的投擲（/）	1	—	空振32F	
大亂RAVE（打擊技3/飛行道具2）	6+1	3（9）33	26	首1F是暗轉，接著3F無敵，硬直差是-7
DRAGON INSTALLATION（/）	暗轉19	—	暗轉後9F	暗轉1F後的3F無敵，而通常技的速度是平常的1/2倍
NAPALM DEATH（/）	7+8	12	29	起動76F（由起動至出招需要91F）、沒有無敵時間、硬直差-22

※ 突進時有2F是上半身無敵、變作V VIPER時會有4F無敵時間
註：技名後的（）是攻擊LEVEL
註：在硬直一項中，（）內的數值是連繫攻擊中落空的FRAME數

KY KISKE

牽制力極強的KY，在中距離最能發揮其多擇的威力，而首選的便是遠站立距離S，無論擊中與否都可CANCEL STAN EDGE作出牽制，故此可積極使用。另外，玩者在投技後HS→STAN EDGE CHARGE ATTACK，便可達到壓制對手的效果，而投技後作DASH蹲下K後CANCEL使出STAN EDGE CHARGE ATTACK亦可起到同樣的作用。而空對空以S→SH為GATUNG COMAINATION的始動技會有最好的效果，當然對空技VIPER THRUST十分可靠，但要小心對手若是以擋格的姿勢跳過來進攻的話，便以蹲下HS迎擊為最好。→＋HS的空隙少，更可CANCEL連續技，是一招優秀的特殊技。而對手擋格後亦很難作出反擊，不過出招慢是其弊處，故筆者建議在中距離、對手起上，或者在DASH途中突然使出會較為安全。



技名	發生	持續	硬直（硬直差）
（站立）			
P（1）	5	4	6（0）
K（1）	5	8	7（-5）
近S（3）	7	2	18（-1）
遠S（2）	10	3	25（-14）
HS（3）	11	4	13（+2）
（蹲下S）			
P（1）	5	4	5（+1）
K（1）	5	4	6（0）
S（2）	9	2	19（-7）
HS（3）	13	3・3	32（-17）
（跳躍）			
P（1）	7	6	6
K（1）	7	8	8
S（2）	7	3	21
HS（2）	13	4	23
→＋P（2）（※）	9	4	12（-2）
→＋K（2）	19	2	9（+3）
→＋HS（3）	25	8・1	3（+15）
掃腳（2）	10	12	12（-10）
DUST ATTACK（3）	22	4	22（-7）
DAA（2）	12	3	24（-13）

※首6F上半身無敵、7~12F股上無敵、DAA首14F無敵
註：DDA是DEAD ANGLE ATTACK
註：技名後的（）是攻擊LEVEL
註：硬直差若是+的話對進攻方有利，若是-的話則對防守方較有利

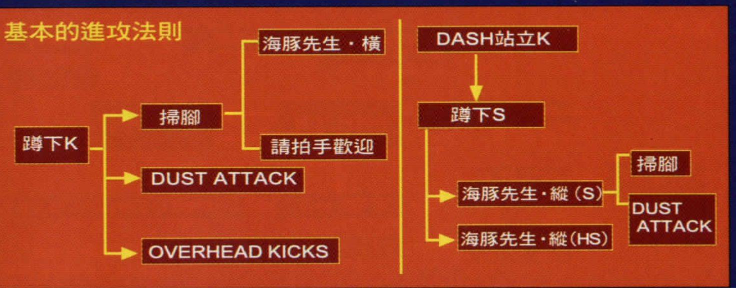
技名	發生	持續	硬直	備註
STAN EDGE（3）	11	—	—	全體45、硬直差-2
STAN EDGE CHARGE ATTACK（3）	38	—	—	全體68、硬直差+16
空中STAN EDGE（3）	21	—	著地後14F	全體42
VIPER THRUST（S）（2）	9	3	著地後9	首8F無敵
VIPER THRUST（HS）（2）	11	4	著地後9	首15F無敵
VIPER THRUST（空中）（2）	11	3	著地後9	首10F無敵
STAND DIPPER（3・2）	7	12（8）3	28	硬直差-17
CRESCENDO SLASH（2）	24	4	18	空中7F、硬直差-8
LIGHT THE LIGHTNING（2）	10+1	42	20	首1F彎腰、暗轉6F後有9F無敵、硬直差-24
RISING FORCE（/）	9+8	3	45	起動46F（由起動至出招需要63F）、沒有無敵時間、硬直差-29

註：技名後的（）是攻擊LEVEL
註：在硬直一項中，（）內的數值是連繫攻擊中落空的FRAME數

MAY



由於MAY的各能力比其他角色較為遜色，而招式的種類亦以大開大合為主，故此不宜過份搶攻。主力技是請拍手歡迎，可用作牽制對手，對手在遠距離時可以S（請拍手）牽制和防空，若面對一些速度較高的，如CHIPP和FAUST等，便要以P（請拍手）來防止他們的攻勢，亦可配合其他攻擊以作混淆對手。若對手在地上擋去（請拍手）的話便可立即DASH作DUST ATTACK或蹲下K接GC。對手在空中擋去便可DASH→＋HS狙擊，而在儲勁的途中可衝向對手使出OVERHEAD KICKS，而在中距離時，亦可趁對手冷不提防時使用OVERHEAD KICKS。MAY的進攻法則較為簡單，最值得留意的地方是海豚先生・縱，由於空隙較少，著地後可用掃腳和DUST ATTACK「補鑊」，這點是十分重要的。



技名	發生	持續	硬直	備註
海豚先生・橫（S）（2）	8	20	空振4	著地後硬直0　　硬直差-8
海豚先生・橫（HS）（2）	8	20	空振7	
海豚先生・縱（S）（2）	9	22	空振0	站立擋格硬直差-13
海豚先生・縱（HS）（2）	9	27	空振0	站立擋格硬直差-11
RESISTIVE ROLLING（地上）（2）	22	—	著地後11	22F在空中
RESISTIVE ROLLING（空中）（2）	10	—	著地後11	
請拍手歡迎（2）	36	—		全體51F、站立擋格硬直差+22
OVERHEAD KICKS（/）	1	—	空振37F	
究極之馬太馬太子（3）	7+2	4	空振22	暗轉後1~3F無敵、硬直差-7
GREAT山田ATTACK（3）	9+4	—	—	暗轉5F後的16F無敵、全體84
MAY與愉快的同伴們（/）	7+9	—	5	起動51F（由起動至出招需要67F）、1F後進入暗轉、暗轉後10F無敵

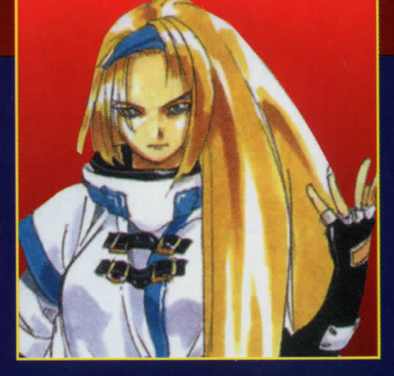
註：技名後的（）是攻擊LEVEL

技名	發生	持續	硬直（硬直差）
（站立）			
P（1）	5	4	6（0）
K（1）	9	6	12（-8）
近S（3）	7	3	22（-6）
遠S（2）	12	3	20（-9）
HS（3）	13	3	12（+4）
（蹲下）			
P（1）	5	4	6（0）
K（1）	7	4	9（-3）
S（2）	9	3	18（-7）
HS（3）	14	3	20（-4）
（跳躍）			
P（1）	5	6	6
K（1）	7	6	10
S（2）	13	4	5
HS（2）	12	10	15
↓＋HS（2）	13	持續至著地	—
→＋P（2）	16	6	18（-10）
→＋HS（3）	16	6	34（-18）
↘＋K（2）	8	21	20（-27）
掃腳（3）	7	10	8（+1）
DUST ATTACK（3）	24	3	18（-2）
DAA（2）	16	6	18（-10）

※→＋P首21F股上無敵、DAA首21F無敵
註：DDA是DEAD ANGLE ATTACK
註：技名後的（）是攻擊LEVEL
註:硬直差若是+的話對進攻方有利，若是-的話則對防守方較有利



MILLIA RAGE



速度高和在空中可作2回DASH是MILLIA的特點，可善用這特點來接近對手。前轉可混淆著重防守的對手，可以蹲下K→蹲下S→掃腳CANCEL必殺技為進攻的主軸，而在中距離時亦可用空隙少的→＋K作突襲。筆者推薦在低空使用BUD MOON，而可趁對手被擊中吹飛時以→＋HS作狙擊，所以在埋身戰時使用會非常有利。空對空可以擁有多段攻擊的HS為主，擊中對手後可CANCEL BUD MOON，故MILLIA絕對可透過搶攻來爭取主導權。另外，TANDEM TOP的牽制力強，若對手在版邊時可DASH蹲下K→近距離站立S→CANCEL TANDEM TOP，在對手忙著防守時更可作出多擇的攻擊，分別是跳躍攻擊、→＋K 和蹲下K，這是破壞對手防守最好的方法。

MILLIA的掃腳亦十分好用，擊中對手後可作多變的攻擊，若對手在畫面中央時被擊中，可嘗試使用SCERET GRADEN，並利用其改變方向的特點來牽制起上的對手。

基本的進攻法則
註：HIT是擊中對手

蹲下K
蹲下S
掃腳
前DASH
前轉
→＋P
蹲下K
→＋K
TANDEM TOP
HIT
EMERALD REIN

技名	發生	持續	硬直	備註
RUST SHAKER（2）	12	1（4）1（4）1	23	連打時持續1（4）
TANDEM TOP（S）（2）	14	25	—	全體44F、硬直差-3
TANDEM TOP（HS）（2）	30	53	—	全體44F、硬直差+12
BUD MOON（2）	11	—	空振16	低空時硬直差-14
高速落下（/）	—	—	著地後8	9F後開始移動
前轉（/）	—	—	—	全體24、4~13F超低姿勢
IRON SABER（2）	23	—	空振34	硬直差-18
SECRET GARDEN（2）	62	—	—	全體81F
WINGER（3）	5+1	10（10）15	30	暗轉1F後的2F無敵、硬直差-22
EMERALD REIN（2）	4+2	—	—	全體75　　暗轉後1F無敵、硬直差-3
IRON MAIDEN（/）	5+29	77	56	起動56（由起動至出招需要90F）、沒有無敵時間、硬直差-95

註：技名後的（）是攻擊LEVEL　　註：在硬直一項中，（）內的數值是連繫攻擊中落空的FRAME數

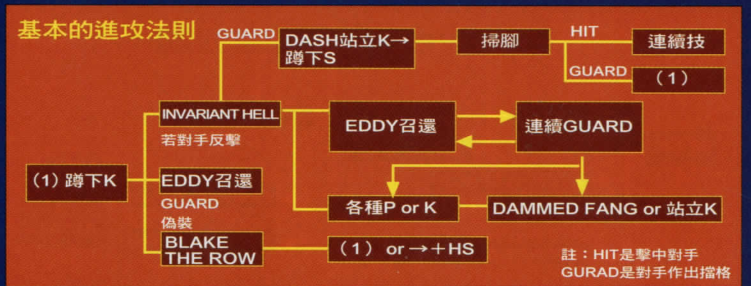
技名	發生	持續	硬直（硬直差）
（站立）			
P（1）	5	3	7（0）
K（1）	5	10	10（-10）
近S（2）	7	3・3	17（-6）
遠S（2）	7	2	16（-4）
HS（3）	6	4（2）2	21（-4）
（蹲下）			
P（1）	5	2	8（0）
K（1）	4	4	5（+1）
S（2）	8	2	16（-4）
HS（3）	10	9	16（-6）
（跳躍）			
P（1）	5	6	8
K（1）	4	9	9
S（2）	10	6	12
HS（2）（※）	6	23	7
→＋P（2）	5	9+12	16（-14）
→＋K（3）	17	4	12（+3）
→＋HS（3）	16	3	25（-9）
掃腳（2）	13	4	12（-2）
DUST ATTACK（3）	28	4	36（-21）
DDA（3）	7	6	26（-18）

※跳HS持續4（2）6（2）9、→＋P無敵、DAA12F無敵
註：DDA是DEAD ANGLE ATTACK
註：技名後的（）是攻擊LEVEL
註: 硬直差若是+的話對進攻方有利，
若是-的話則對防守方較有利

ZATO-1



其實ZATO-1在地上都是以蹲下S為主導，再以INVARIANT HELL為牽制技，而對空可以蹲下HS和→＋HS來封殺對手，在空中可以K→S作為空中的GC。而飛行（空中↑要素）可作逃走之用，並利用其時間差向對手進行攻擊。除此之外，EDDY召還亦是使用ZATO-1必學的技倆，而在蹲下S後召喚EDDY作出攻擊可達到最理想的效果，由於EDDY作出攻擊時，ZATO-1是不會有任何硬直的時間，故對手是需要不停作出防守，這便可令ZATO-1的攻勢得以維持。在EDDY的攻擊中，以DRILL SPECIAL最為特別，雖然出招慢，但對手通常會作出防守，故可趁機跳向對手發動攻擊，令對手出現GUARD不能的情況。在對手起上時使出會達到最理想的效果。



技名	發生	持續	硬直（硬直差）
（站立）			
P（1）	5	4	7（-1）
K（1）	6	4	8（-2）
近S（2）	9	5	9（0）
遠S（2）	7	3X4	20（-9）
HS（3）	14	2・6・6	16（-3）
（蹲下）			
P（1）	5	4	8（-2）
K（2）	8	4	10（0）
S（2）	8	4	16（-6）
HS（3）	11	6	19（-6）
（跳躍）			
P（1）	8	4	16
K（2）	5	6	8
S（2）	7	12	12
HS（2）	13	6	12
→＋P（※）（2）	13	4・4	12（-2）
→＋HS（3）	13	12	23（-16）
掃腳（2）	12	6	12（-4）
DUST ATTACK（3）	28	3	24（-8）
DAA（2）	16	9	24（-19）

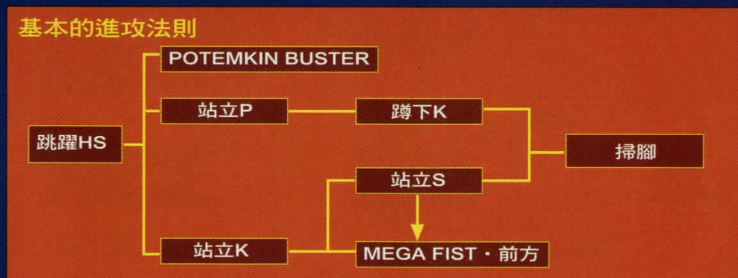
※首16F股上無敵、DAA首24F無敵
註：DDA是DEAD ANGLE ATTACK
註：技名後的（ ）是攻擊LEVEL
註：硬直差若是+的話對進攻方有利，
若是-的話則對防守方較有利

技名	發生	持續	硬直	備註
INVARIANT HELL（2）	17	48	—	全體41F、硬直差+2
BLAKE THE ROW（/）	13潛入地底	—	4F	10F後從地面出現
EDDY召還（/）	—	—	—	全體38、EDDY實體化為12F
小攻擊（1）	6	2	12	
移動攻擊（2）	13	30	13	硬直時間只限EDDY
對空攻擊（3）	12	12	31	
DRILL SPECIAL（2）	132	36	—	12F設置
DRINKER SHADE（2）	13	15	15	硬直差-16
DRINKED FANG（/）	1	—	空振16	
MEGA-SQUIRREL HEAD（3）	5+4	9	30	暗轉1F後的2F無敵、硬直差+7
EXECUTER（3）	8+4	—	著地後0	沒有無敵時間、硬直差-28以上
AMORPHOUS（2）	1+20	9	39	暗轉後1~22F無敵、硬直差-28
BLACK IN MIND（/）	9+4	16	15	起動55F（由起動至出招需要68F）、暗轉後1~19F無敵、硬直差-13、一擊必殺準備上半身無敵

註：技名後的（ ）是攻擊LEVEL

POTEMKIN

肉男POTEMKIN最好用的通常技是中或遠距離的站立S，距離遠，擊中後可接駁MEGA FIST前方加強牽制力和拉近 雙方的距離。而限於POTEMKIN本身特點「速度慢、但威力大」的關係，故進攻法則亦較其他角色簡單，值得留意的是在跳HS→站立P→POTEMKIN BUSTER這組連續技，因跳HS的對下判定大，更具有「打背脊」的效果。GIGANTAR的可用性高，更可在某些特殊技作出狙打，分別是對手在近 版邊時POTEMKIN BUSTER→站立HS→GIGANTAR、蹲下HS→GIGANTAR和→＋P→CANCEL GIGANTAR。



技名	發生	持續	硬直（硬直差）
（站立）			
P（1）	7	2	12（-4）
K（2）	7	6	12（-4）
近S（2）	9	3	16（-5）
遠S（2）	11	6	20（-12）
HS（3）	15	5	21（-7）
（蹲下）			
P（1）	9	4	8（-2）
K（2）	7	4	18（-9）
S（3）	14	3	20（-4）
HS（3）	13	5	35（-21）
（跳躍）			
P（1）	7	6	6
K（1）	10	8	13
S（2）	13	6	23
HS（3）	11	8	12
→＋P（3）	18	3	16（0）
→＋HS（3）	23	5	30（-16）
掃腳（3）	15	5	14（0）
DUST ATTACK(※)(3)	29	10	8（+1）
DAA（2）	13	5	18（-9）

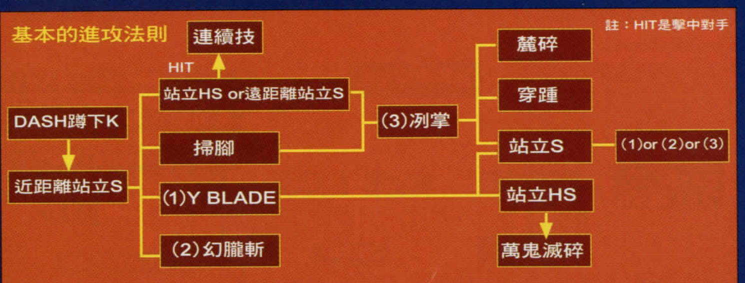
※DUST ATTACK持續2（2）2（2）2、
→＋P首17F股上無敵、DAA首17F無敵
註：DDA是DEAD ANGLE ATTACK
註：技名後的（ ）是攻擊LEVEL
註：硬直差若是+的話對進攻方有利，
若是-的話則對防守方較有利

技名	發生	持續	硬直	備註
MEGA FIST（3）	25	8	8	空中1F、硬直中下半下無敵、硬直差-2
SLIDE HEAD（3）	25	2（2）1	25	首16F上半身無敵、硬直差-11
HAMMER FALL（3）	31	2	33	硬直差-16
POTEMKIN BUSTER（/）	1	—	空振46F	
HEAT KNUCKLE（/）	14	1	26	
GIGANTAR（3）	7+11	48	—	全體42F、暗轉1F後的6F無敵、硬直差+8
GIGANTIC BRIDE（3）	暗轉後94F	24	32	硬直差-37
HEAVENLY POTEMKIN BUSTER（/）	12+1	15	著地8	暗轉前無敵
MAGNUM OPERA（/）	11+6	12	16	起動106F（由起動至出招需要123F）、1F暗轉後10F無敵、硬直差-9

註：技名後的（ ）是攻擊LEVEL
註：在硬直一項中，（ ）內的數值是連擊攻擊中落空的FRAME數

CHIPP ZANUFF

忍者的能力大致上和MILLIA相若，但防守力不足這弱點足以令CHIPP進入萬劫不復的境地，故在進攻時應不要太貪心，以免得不償失。在進攻時應以蹲下K→近距離站立S為主軸，此外，以破綻少，作用大的洌掌作攻擊核心亦很好，更可透過不同的衍生技擊潰對手的防守，若間斷地使出洌掌亦可令對手無所適從，而DASH蹲下K→近距離站立S→Y BLADE/幻朧斬亦可達到混淆對手的效果。只要小心使用，對手是不容易反擊的。此外，在遠距離時站立HS會有不錯的牽制力，而判定亦異常地強，若單發擊中對手後可立即CANCEL萬鬼滅碎，殺對手一個措手不及。



技名	發生	持續	硬直	備註
α BLADE（2）	18	15	32	5~17F上半身無敵、硬直差-33
β BLADE（地上）（2）	5	4・18	著地後10	首12F無敵
β BLADE（空中）（3）	3	2・16	著地後10	首4F無敵
Y BLADE（2）	17	9	—	全體57、硬直差+2
毅式轉移（P、K）（/）	消失時間10	—	出現後18	消失至出現為13F
毅式轉移（S）（/）	消失時間10	—	出現後16	消失至出現為16F
毅式轉移（HS）（/）	消失時間10	—	出現後8	消失至出現為13F
毅式迷彩（/）	—	—	—	全體29
幻朧斬（/）	29	46	7	14~15F無敵
洌掌（2）	13	5	10	硬直差-1
麓碎（3）	8	1	25	硬直差-7
穿踵（2）	25	6	24	在空中15F、硬直差-16
斬星狼牙（3）	21+4	—	著地後31	暗轉後2~7F無敵
萬鬼滅碎（2）	7+0	—	著地後10	暗轉3F後的3F無敵
DELTA END（/）	85+10	102	60	起動94F（由起動至出招需要179F）、沒有無敵時間、硬直差-150

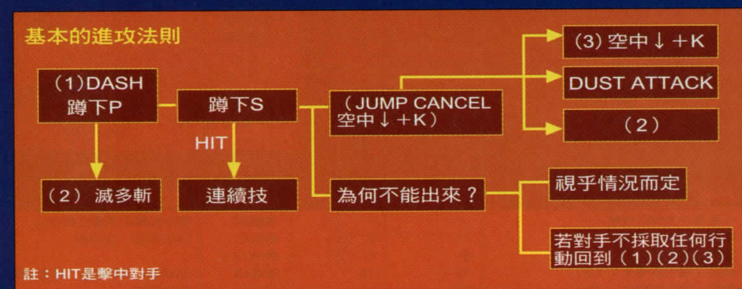
註：技名後的（ ）是攻擊LEVEL

技名	發生	持續	硬直（硬直差）
（站立）			
P（1）	4	2	6（+2）
K（1）	5	1	12（-3）
近S（2）	4	1	11（+2）
遠S（2）	6	1	18（-5）
HS（3）	7	8	12（-1）
（蹲下）			
P（1）	4	2	7（+1）
K（1）	5	4	7（-1）
S（3）	7	4	11（-1）
HS（3）	7	9	18（-8）
（跳躍）			
P（1）	5	4	4
K（1）	5	4・4	8
S（2）	9	10	18
HS（2）	8	6・6	26
↓+K（1）	8	著地	—
→+P（※）（2）	7	5（9）6	12（-4）
→+K（2）	12	8	14（-8）
→+HS（3）	17	6	15（-2）
掃腳（2）	29	2	16（-4）
DUST ATTACK(2)	11	4	9（+1）
DAA（2）	11	5	15（-6）

※ 首3F上半身無敵&4~11F股上無敵&12~14F上半身無敵、→+K，4F在空中、空中↓+K共3HIT、DAA首15F無敵
註：DDA是DEAD ANGLE ATTACK
註：技名後的（ ）是攻擊LEVEL
註:硬直差若是+的話對進攻方有利，若是-的話則對防守方較有利
註：在硬直一項中，( )內的數值是連繫攻擊中落空的FRAME數

FAUST

醫生最主要是活用對空技→+P和↓+K這兩招特殊技。→+P有著極高的對空性能，對空值得信賴。在遠距離可以呢呢呢突刺突擊對手，亦可以何不能出來遠作為牽制，但由於此招擁有四種不同的情況，故可視乎情況而采取適當的行動，回復道具：可考慮作為誘敵之用；小型FAUST：通常對手會作防守，這時可在地上主動進攻；炸彈：由於雙方都有機會被炸傷，故還是防守比較安全；隕石：由於隕石會變成有效的對空技，故可放心DASH發動攻擊。而最好用的GC是蹲下P→蹲下S，擊中對手後可立即接駁連續技，但若對手是擋去的話，便可JUMP CANCEL↓+K攻破其防守，或者前DASH使用滅多斬和DUST ATTACT都可達到同一效果。





技名	發生	持續	硬直	備註
呢呢呢突刺（3）	31	16	22	硬直差-19
為何不能出來？（3、小型FAUST2）	12	—	—	全體21、HAMMER12
槍點遠心亂舞（2）	17	4	5	空中7F、下降最高速度硬直差-13
槍點遠心亂舞（移動）（2）	5	3	10	下降最高速度硬直差-17
槍點遠心亂舞（下降）（2）	—	—	17	
首BEYOND（2）	10	3	9	
GROWING FLOWER（/）	—	—	37	
GOING MY WAY（槍點中）（3）	13	35	著地後6	
GOING MY WAY（空中）（3）	7	32	著地後8	
滅多斬（1）	5	—	空振34	
由前面來（2）	63	1	24	21F消失、53F出現、硬直差-11
由後面來（2）	63	1	24	21F消失、53F出現、硬直差-11
由上面來（2）	52	20	32	21F消失、48F出現、硬直差-28
刺激的絕命拳（游泳3/刺激拳2）	11+1	104	66	暗轉1F後的6F無敵、硬直差-46
為為為為何不能出來！（3、小型FAUST2）	1+12	—	—	全體51
今週之山場（/）	5+12	4	21	起動83F（由起動至出招需要100F）、沒有無敵時間、硬直差-5

註：技名後的（ ）是攻擊LEVEL

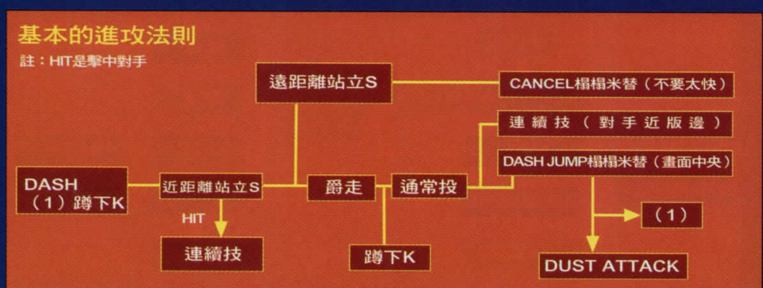
技名	發生	持續	硬直（硬直差）
（站立）			
P（1）	6	4	6（+4）
K（1）	7	8	9（-3）
近S（2）	8	6	8（0）
遠S（2）	10	4	17（-7）
HS（3）	9	2X3	22（-5）
（蹲下）			
P（1）	7	2	7（+1）
K（1）	7	3・3・7	6（-3）
S（2）	9	9	12（-7）
HS（3）	14	2	21（-4）
（跳躍）			
P（1）	7	6	6
K（1）	7	4	24
S（2）	14	3	20
HS（2）	9	8	12
↓+K（3）	10	著地	著地後6
→+P（※）（2）	7	3	25（-14）
→+HS（3）	25	6	56（-43）
掃腳（3）	13	3	18（-7）
DUST ATTACK（2）	26	2	15（-3）
DAA（2）	9	4	20（-10）

※首6F股上無敵、DUST ATTACK首11F無敵、DAA首16F無敵&25F股上無敵
註：DDA是DEAD ANGLE ATTACK
註：技名後的（ ）是攻擊LEVEL
註：硬直差若是+的話對進攻方有利，若是-的話則對防守方較有利

梅喧



由於梅喧本身以COUNTER必殺技為主，所以會給人一種比較弱的感覺，但其實她的實力並不遜於其他角色。無可否認，若要梅喧採取主動維持攻勢的話實在非常吃力，只要將COUNTER必殺技配合爵走使用便可達到「進可攻、退可守」的效果。COUNTER必殺技以斬凶略（對空）和裂羅（對地）最為可靠。蹲下K→近距離站S的空隙少，故可作GC的開始技，擊中對手後可作出2個選擇，一是可透過爵走的打擊防禦時間跑近對手使用投技，若不希望冒險的話便可用遠距離→榻榻米替作牽制。而榻榻米替的優點是具有很長的攻擊判定，而在空中時使出是比在地上時更為有利，因梅喧著地後的硬直可說是0，故可DASH後或對手起上時使用。



技名	發生	持續	硬直（硬直差）
站立			
P（1）	5	2	6（+2）
K（1）	7	6	6（-2）
近S（2）	10	2	11（+1）
遠S（2）	9	6	8（0）
HS（3）	11	2	22（-5）
蹲下			
P（1）	6	3	7（0）
K（1）	5	5	6（-1）
S（2）	11	3	9（+2）
HS（3）	8	19	15（-9）
跳躍			
P（1）	5	8	10
K（2）	7	8	12
S（2）	9	10	14
HS（3）	15	著地	—
→+P（※）（1、2）	8	6（2）4	9（-3）
→+HS（3）	14	8	28（-18）
掃腳（2）	7	9	9（-4）
DUST ATTACK（3）	29	2	26（-9）
DAA（2）	6	7（2）3	6（-4）

※首4F上半身無敵&5~13股上無敵、蹲下HS持續7（2）6（2）2、DDA首17F無敵&JUMP CANCEL可能
註：DDA是DEAD ANGLE ATTACK
註：技名後的（）是攻擊LEVEL
註：硬直差若是+的話對進攻方有利，若是-的話則對防守方較有利
註：在硬直一項中，（）內的數值是連繫攻擊中落空的FRAME數

技名	發生	持續	硬直	備註
榻榻米替（地上）（2）	15	17	15	硬直差-5
榻榻米替（空中）（2）	21	—	著地14	
斬凶略（2）	11	16	13	首13F無敵
轉入（/）	—	—	全體28	首16F無敵
裂羅（3）	19	4	32	首19F無敵、硬直差-17
爵走（/）	4	22	3	擁有打擊防禦時間
妖斬扇（2）	5	16	11	首7F無敵、硬直差-13
連三途渡（3）	7+1	5（12）6（13）3	22	暗轉1F後2F無敵、硬直差-6
縛（3）	6+3	3	46	暗轉1F後的8F無敵、硬直差-30
畫龍點睛（/）	5+8	71	6	起動54F（由起動至出招需要67F）、暗轉後1~3F無敵、硬直差-10

註：技名後的（）是攻擊LEVEL
註：在硬直一項中，（）內的數值是連繫攻擊中落空的FRAME數

藏土緣紗夢



由於紗夢的攻擊距離短，故要發揮其戰力，必定要在近距離，最好便利一些中段技多擇對手，可用跳HS和鷹嬰腳作為進攻的主力技。而善用紗夢的多擇攻擊是十分重要的，舉例來說可用近距離站立S→DUST ATTACK/鷹嬰腳這二擇來擊潰對手的防禦，而蹲下HS→逆鱗/掃腳/爆蹴亦可得到不俗的效果，透過多擇對手便可令紗夢取得主導權。除此之外，→+HS作RC後作二擇會擁有很高的奇襲性，RC後可作跳HS或蹲下K，而最好便是在蹲下K→近距離站立S被對手擋格後使用。

基本的進攻法則

DASH蹲K → 近距離站立S → （JUMP CANCEL）鷹嬰腳 / DUST ATTACK / 蹲下HS
蹲下HS → HIT → 連續技
蹲下HS → 逆鱗 → HIT → 連續技
蹲下HS → 掃腳
蹲下HS → 爆蹴 → 掃腳（HIT → 連續技）/ 轉入或通常投 / 千里沁鐘

註：HIT是擊中對手
GURAD是對手作出擋格

技名	發生	持續	硬直（硬直差）
站立			
P（1）	4	3	7（0）
K（2）	4	14	16（-7）
近S（2）	6	8	9（-3）
遠S（2）	6	4（1）1	9（-1）
HS（3）	13	15	27（-11）
蹲下			
P（1）	4	2	7（+1）
K（2）	5	3	9（-2）
S（2）	6	4	10（0）
HS（3）	9	4・4	27（-12）
跳躍			
P（1）	5	4	16
K（2）	5	6	12
S（2）	5	5	9
HS（2）	5	10	12
→+P（※）（2）	9	1（10）3	12（-1）
→+HS（3）	5	2（2）4	21（-6）
掃腳（2）	6	3	21（-10）
DUST ATTACK（3）	23	3	12（+3）
DAA（2）	13	6	12（-4）

※首22F股上無敵、→+HS5F在空中、站立K持續1（6）1（5）1、站立HS3（3）3（3）3、DDA首18F無敵
註：DDA是DEAD ANGLE ATTACK
註：技名後的（）是攻擊LEVEL
註：硬直差若是+的話對進攻方有利，若是-的話則對防守方較有利
註：在硬直一項中，（）內的數值是連繫攻擊中落空的FRAME數

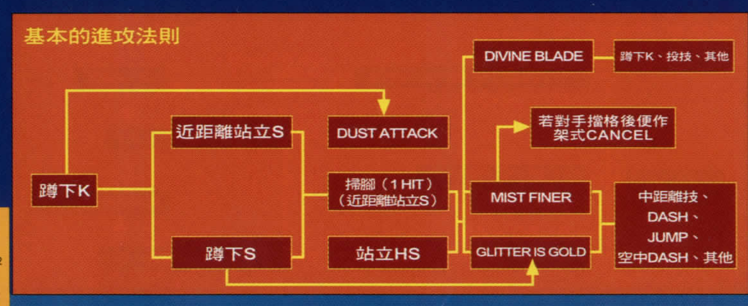
技名	發生	持續	硬直	備註
早晨風平浪靜的呼吸（/）	—	—	全體57	途中被擊中便會立即中止
龍刃（地上）（3）	17	6	著地11	首4F無敵、空中9F
龍刃（空中）（3）	9	6	著地11	
龍刃（強化版地上）（3）	18	16	著地13	首4F&9~16F無敵、在空中9F
龍刃（強化版空中）（3）	11	16	著地13	首8F無敵
逆鱗（地上）（1）	19	13	著地10	首5F無敵、在空中4F、硬直差-9
逆鱗（空中）（1）	16	13	著地10	
逆鱗（強化版地上）（2）	18	13	著地10	首5F無敵、在空中4F、硬直差-6
逆鱗（強化版空中）（2）	15	13	著地4	
僉刃樓閣（地上）（2）	7	23	著地6	首6F無敵、在空中3F
僉刃樓閣（空中）（2）	5	23	著地6	3~4F無敵
僉刃樓閣（強化版地上）（2）	7	23	著地6	首13F無敵、在空中3F
僉刃樓閣（強化版空中）（2）	5	23	著地6	首11F無敵
爆蹴（/）	—	—	全體46	首8F可追加入力、8~23F超低姿態
爆蹴~轉入（/）	—	—	全體26	1~15F&21~26超低姿態
爆蹴~掃腳（2）	10	8	22	硬直差-16
爆蹴~百步沁鐘（2）	21	2・2・6	14	2~7F無敵、硬直差-6
爆蹴~千里沁鐘（3）	25	2・2・4	26	出招距離會有變化、硬直差-9
祓斧（/）	1	—	全體43	
鷹嬰腳（2）	9	著地	著地後8	
戀崩孃（2）	20+0	48	6	暗轉11F後2F無敵、硬直差-14（版邊+6）
兆腳鳳凰昇（2）	7+1	21	24	暗轉1F後8F無敵、硬直差-26
我羨惚（/）	9+4	12	22	起動42F（由起動至出招需要55F）、暗轉後1~5F無敵、硬直差-14

註：技名後的（）是攻擊LEVEL

JOHNNY



在中距離封殺對手行動是十分重要，在中距離時以→＋HS和遠距離站立S最為好用，但要小心若對手是蹲下的話，遠距離站立S便有機會出現落空，這情況最容易發生在MILLIA、CHIPP和FAUST身上，而→＋K的實用性亦很高，一來可拉近與對手的距離，亦可突襲對手。另一方面，近距離可以空隙少的蹲下K為GC的開始技，而MIST FINER可在通常技擊中對手後以最快的速度CANCEL使出。可是由於JOHNNY並沒有可靠的對空技，而跳躍的速度亦沒有任何優勢，倒不如用→＋P來對空更為實際，但要應付一些跳躍比較速度快的角色便需要少許的先讀成份了。



※1~3：持續4F上段、持續3F中段、持續2F下段
※1：[4（3）]X3→[3（4）4（3）]X2→3（4）4
※2：3（4）4（4）2（4）3（5）2（5）2（4）3（4）3（5）2
※3：[2（5）]X5→2（4）3（4）3（5）2

技名	發生	持續	硬直	備註
MIST FINER（上段）（Lv1）（2）	12	4	38	站立硬直差-28
MIST FINER（上段）（Lv2）（2）	11	4	24	站立硬直差-14
MIST FINER（上段）（Lv3）（3）	11	※1	44	站立硬直差-29
MIST FINER（中段）（Lv1）（2）	16	3	42	硬直差-31
MIST FINER（中段）（Lv2）（2）	11	3	25	硬直差-14
MIST FINER（中段）（Lv3）（2）	11	※2	45	硬直差-33
MIST FINER（下段）（Lv1）（2）	17	2	42	硬直差-30
MIST FINER（下段）（Lv2）（2）	12	2	25	硬直差-13
MIST FINER（下段）（Lv3）（2）	12	※3	45	硬直差-33
架式CANCEL（/）	—	—	3	首都F不能CANCEL、硬直最短8（5+3）
BACCHUS SIGH（/）	9	100	—	全體36
DIVINE BLADE（移動中）（/）	—	—	著地後4	在空中8F、32F著地
DIVINE BLADE（地上）（3）	7	10	著地後13	
DIVINE BLADE（空中）（3）	13	10	著地後13	
GLITTER IS GOLD（1）	5	33	—	全體19F、站立硬直差+5
「這個是我的名叫」（/）	4+4	3	22	暗轉1F後4F無敵、暗轉後5~13F上半身無敵、硬直差-6、
JOKER TRICK（/）	起動45F（由起動至出招需要71F）、全體156F、站立擋格硬直差+4			

註：技名後的（）是攻擊LEVEL

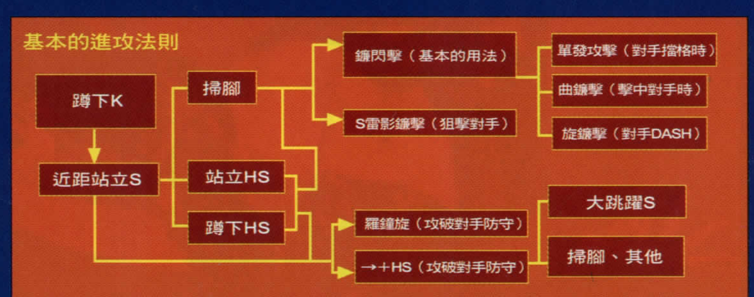
技名	發生	持續	硬直（硬直差）
站立			
P（1）	5	4	6（0）
K（1）	6	5	9（-4）
近S（2）	4	2	10（+2）
遠S（2）	7	6	18（-10）
HS（3）	11	7	19（-7）
蹲下			
P（1）	4	3	6（+1）
K（2）	6	4	5（+1）
S（2）	8	3	14（-3）
HS（3）	9	8（2）4	29（-14）
跳躍			
P（1）	7	5	9
K（2）	8	8	6
S（2）	10	4	21
HS（2）	9	4	14
→＋P（※）	11	8	6（0）
→＋K（3）	16	6	10（+3）
→＋HS（3）	18	2	32（-15）
掃腳（3）	12	2（3）3	22（-6）
DUST ATTACK（3）	26	8	6（+5）
DAA（2）	14	10	10（-6）

※首10F股上無敵&11~18F上半身無敵、DAA首13F無敵
註：DDA是DEAD ANGLE ATTACK
註：技名後的（）是攻擊LEVEL
註：硬直差若是+的話對進攻方有利，若是-的話則對防守方較有利
註：在硬直一項中，（）內的數值是連繫攻擊中落空的FRAME數

AXL LOW



由於AXL最活躍的範圍是在遠距離，故埋身時應以簡單直接的攻擊為主。跳S的牽制力大，是AXL的主力技之一。空中有跳S，而地上便有站立P和遠距離站立S，萬一被對手埋身狂攻時可以蹲下K→近距離站立S→掃腳解圍。而→＋HS和羅鐘旋都有突襲對手的效果，但由於羅鐘旋的硬直時間大，一旦落空的話便會十分危險，而→＋HS擊中後可用掃腳作出連續攻擊。除了通常技外，鐮閃擊和兩式衍生技都佔著很重要的位置，故可透過下面的進攻法則來加以運用。



技名	發生	持續	硬直	備註
弁天刈（S）（3）	6	4	34	首5F無敵、硬直差-19
弁天刈（HS）（3）	9	4（4）1（2）1	33	首10F無敵、硬直差-26
追加AXL BOMBER（3）	10	4	著地後10	在空中1F
鐮閃擊（3）	12	12	39	硬直19F後使出曲鐮擊、24F後旋擊鐮（移動可能）、硬直差-13
曲鐮擊（2）	—	12	55	硬直差-34
旋擊鐮（2）	—	2（5）X5	16	硬直差-4
羅鐘旋（3）	27	16	—	全體92F
天放石（3）	5	—	全體40	
雷影鐮擊（S）（3）	28	4	22	在空中4F、硬直差-7
雷影鐮擊（HS）（2）	92	10	51	在空中4F、1~25無敵、硬直差-7
AXL BOMBER（3）	9	4	著地後10	
百重鐮燒（3）	14+1	8（19）3	41	暗轉1F後的2F無敵、硬直差-15
鐮閃奧義・亂髮（/）	13+14	37	3	起動90F（由起動至出招需要117F）、暗轉1F後4F無敵、硬直差-7

註：技名後的（）是攻擊LEVEL
註：在硬直一項中，（）內的數值是連繫攻擊中落空的FRAME數

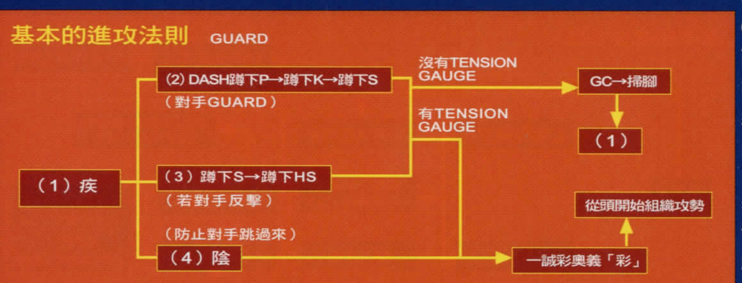
技名	發生	持續	硬直（硬直差）
站立			
P（2）	8	5	16（-7）
K（1）	6	4	9（-3）
近S（2）	7	6	10（+3）
遠S（2）	9	3	22（-11）
HS（3）	16	4	17（-2）
蹲下			
P（2）	12	8	17（-11）
K（1）	7	6	6（-2）
S（2）	11	8	26（-20）
HS（3）	19	8	35（-20）
跳躍			
P（1）	7	6	9
K（2）	8	8	12
S（2）	13	7	18
HS（2）	12	12	9
→＋P（※）（2）	9	2	16（+4）
→＋HS（3）	24	9	9（+1）
掃腳（2）	7	10	12（-8）
DUST ATTACK（3）	29	8	12（0）
DAA（2）	17	4	8（+2）

※首4F上半身無敵&5~10F股上無敵、蹲下HS持續2+2+4、→＋HS空中12F、DAA25~28F上半身無敵
註：DDA是DEAD ANGLE ATTACK
註：技名後的（）是攻擊LEVEL
註：硬直差若是+的話對進攻方有利，若是-的話則對防守方較有利



御津闇慈

闇慈是一個打擊防禦時間多得驚人的傢伙，亦因如此，他在地上的機動力是比空中更高。在中距離可以站立S為主，憑這通常技便可封殺對手的上中下的攻擊。→＋HS是透過擁有前進的特性移近對手，若利用GUARD時間成功把對手的攻擊格去的話便可立即使出紅，亦可在第二HIT時CANCEL必殺技，而以蹲下HS對空亦有著類似的效果。雖然疾可衍生出不同的攻擊，但由於對手只要使用後DASH和後跳便可逃脫，故還是不要濫用。



技名	發生	持續	硬直（硬直差）
站立			
P（2）	4	3	5（+6）
K（1）	5	5	6（-1）
近S（3）	6	6	8（+5）
遠S（2）	13	4	17（-7）
HS（3）	17	11	13（-5）
蹲下			
P（1）	5	4	6（0）
K（2）	8	2	6（+6）
S（3）	8	6	14（-6）
HS（3）	20	5	11（+3）
跳躍			
P（1）	8	3	3
K（2）	6	6	10
S（2）	7	9	18
HS（2）	13	6	15
→＋P（※）（2）	27	2	29（-17）
→＋K（2）	35	2	12（0）
→＋HS（2）	13	21	18（-10）
掃腳（3）	9	3	25（-9）
DUST ATTACK（3）	25	6	30（-17）
DAA（2）	12	6	12（-4）

※首24F股上無敵、→＋HS持續3X4（3）6、DAA動作中無敵
註：DDA是DEAD ANGLE ATTACK
註：技名後的（ ）是攻擊LEVEL
註：硬直差若是+的話對進攻方有利，若是-的話則對防守方較有利

技名	發生	持續	硬直	備註
疾（1/擋格後2）	22	—	—	全體48F、硬直差-6、落下部分發生25F
風神（S）（2）	15	3	27	硬直差-16、硬直停止後可追加入力
風神（HS）（2）	23	3	27	首10F無敵、硬直差-16、硬直停止後可追加入力
針・壹式（2）	31	—	著地後12	硬直差-10
針・貳式（風神中）（2）	17	15	著地後5	
風止刃（2）	10	6	27	硬直差-19
紅（3、1X6、3）	2	38	著地後8	
陰（/）	13	16	著地後6	在空中9F
戒（P）（2）	29	2	12	在空中4F、硬直差±0
戒（K）（2）	35	10	10	在空中13F、硬直差-3
針・貳式（2）	10	16	著地後6	
一誠彩奧義「彩」（2）	10+3	40	44	沒有無敵時間、硬直差-19
絕（/）	17+9	—	回復後91	起動53F（由起動至出招需要79F）、沒有無敵時間、硬直差-152

註：技名後的（ ）是攻擊LEVEL

SECRET character

TESTAMENT



技名	發生	持續	硬直（硬直差）
站立			
P（1）	7	2	8（0）
K（2）	7	4	12（-2）
近S（3）	5	3	18（-7）
遠S（2）	16	14	18（-8）
HS（3）	13	15	30（-14）
蹲下			
P（1）	5	4	12（-6）
K（2）	6	4	11（-5）
S（2）	10	6	20（-12）
HS（3）	14	3	36（-20）
跳躍			
P（1）	5	6	12
K（2）	6	5	12
S（2）	8	3	16
HS（2）	13	2	18
→＋P（※）（2）	15	3	26（-15）
→＋HS（3）	14	4	28（-13）
掃腳（2）	7	8	12（-6）
DUST ATTACK（2）	29	6	18（+3）
DAA（2）	13	3	18（-7）

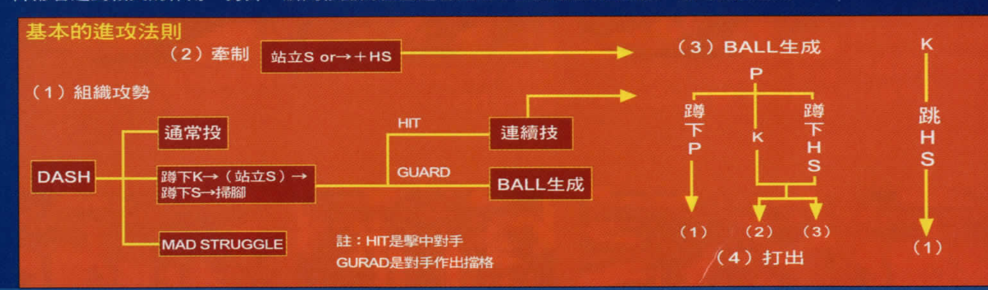
※ 無敵、遠距離站立S持續2X5+4、站立HS3X2（3）3X2、DAA首18F無敵
註：技名後的（ ）是攻擊LEVEL
註：硬直差若是+的話對進攻方有利，若是-的話則對防守方較有利

技名	發生	持續	硬直	備註
PHANTOM SOUL（P）（2/羽毛攻擊1）	55	201	—	全體39
PHANTOM SOUL（K）（2/羽毛攻擊1）	69	201	—	全體53
GRAVE DIGGER（2）	19	2	26	在空中5~14F、硬直差-9
EXE BEAST（S）（2）	21	17	13	硬直差-3
EXE BEAST（HS）（3）	9	24	5	硬直差+4
VIOLENT（2）	7	—	全體44	
NIGHTMARE CIRCULAR（3）	10+5	16	7	暗轉前無敵、硬直差+10
DIM BOUGAR（/）	28+3	3	60	起動60F（由起動至出招需要91F）、沒有無敵時間、硬直差-44

VENOM



由於有桌球的幫助，令到VENOM的牽制力變得更強。在近身戰時以MAD STRUGGLE、投技和掃腳最可靠，但因VENOM空對空是比較弱，故應在地上時壓制對手，在遠距離可以站立S→HS作GC的開始。BALL生成以P和K的用途最大，投出桌球後可分別以站立P、蹲下P、站立S和→P打出，而這些主要都是對橫用，而對斜上則可用蹲下HS，球的速度亦會因攻擊鍵的不同而有所改變，若對手以跳躍避開的話，便可以CARCASS RIDE防空，而在陣式方面，S的陣形會起到較大的作用。另外，瞬間移動的位置是會因BALL生成而作出改變，故可配合使用。



技名	發生	持續	硬直	備註
STINGER AIM（S）（2）※1	15	—	—	全體43、硬直差-2
STINGER AIM（HS）（2）※2	11	—	—	全體51、硬直差-14
CARCASS RIDE（S）（2）	15	—	—	全體29、硬直差+12
CARCASS RIDE（HS）（2）	13	—	—	全體45、硬直差-6
BALL生成（/）	11出現	—	—	全體26
DOUBLE HEAD MORBIT（S）（2）	9	4X4	—	硬直差-8
DOUBLE HEAD MORBIT（HS）（2）	15	4X6	—	硬直差-16
MAD STRUGGLE（S）（2）	16	著地	著地6	
MAD STRUGGLE（HS）（2）	16	著地	著地46	著地後6F使出蹴攻擊（首8F無敵）
瞬間移動（/）	6後消失	—	出現後7F	消失至出現需要9F
DARK ANGEL（3）	7+18	—	—	全體35、暗轉後1~8F無敵
RED HALE（2）	10+0	—	著地後8	桌球在後射出、沒有無敵時間、低空硬直差-7
DIM BOUGAR（3）	15+11	6	33	起動44F（由起動至出招需要70F）、暗轉1F後4F無敵、硬直差-20

※ 1.I22F（硬直差-2）、II43（硬直差+13）、III75（硬直差+21）、發生=桌球離開7F、硬直=發生後28
※ 2. I18F（硬直差-7）、II39（硬直差+1）、III71（硬直差+17）、發生=桌球離開7F、硬直=發生後40

技名	發生	持續	硬直（硬直差）
站立			
P（1）	6	3	9（-2）
K（1）	7	3	15（-8）
近S（3）	5	2・2・7	20（-8）
遠S（2）	9	2	18（-6）
HS（3）	13	1（8）8	16（-14）
蹲下			
P（1）	7	4	10（-4）
K（2）	5	3	9（-2）
S（2）	6	1	20（-7）
HS（3）	7	6・3	20（-4）
跳躍			
P（1）	7	6	9
K（2）	9	12	12
S（2）	7	5	21
HS（2）	10	8	18
→＋P（※）（2）	7	2	18（-6）
→＋HS（3）	15	8	24（-13）
掃腳（3）	4	1（15）8	14（-8）
DUST ATTACK（3）	25	3（2）3	18（-7）
DAA（2）	13	3	24（-13）

※2~3F上半身無敵&4~8F股上無敵、DAA首15F無敵
註：DDA是DEAD ANGLE ATTACK
註：技名後的（）是攻擊LEVEL
註：硬直差若是+的話對進攻方有利，若是-的話則對防守方較有利
註：在硬直一項中，（）內的數值是連繫攻擊中落空的FRAME數

DIZZY



SECRET character

技名	發生	持續	硬直	備註
開始是平常的光（1）	32	47	—	全體54
作為捕魚之時（2）	14	8	42	硬宜差-23
作為採摘果真之時（2）	25	—	—	全體35、43方向轉變、43~53判定存在
成為可暢談的對手（1/LASER攻擊2）	34實體化	—	—	全體36（S47）發生=實體化後1F（S2）
LIMPERIAL LAY（2）	7+0	—	—	全體32、5~7F無敵
當屍體憤怒的時候（/）	9+4	20	空振42	暗轉1F後3F無敵
GAMMA RAY（3）	16+7	6（25）6（92）46	—	起動250F（由起動至出招需要91F）、出招時有24F無敵、硬直差-38

技名	發生	持續	硬直（硬直差）
站立			
P（1）	5	2	12（-4）
K（2）	7	4	14（-4）
近S（2）	5	2	11（+1）
遠S（1）	8	2X4・6	12（-4）
HS（3）	9	6	15（-2）
蹲下			
P（1）	6	3	9（-2）
K（2）	6	2	12（0）
S（2）	7	3	22（-11）
HS（3）	7	4	38（-23）
跳躍			
P（1）	6	2	10
K（1）	4	12	12
S（2）	6	16	0
HS（2）	10	4	28
→＋P（※）（2）	11	4	19（-9）
→＋HS（3）	18	9・3	29（-13）
掃腳（3）	13	3	44（-28）
DUST ATTACK（3）	29	22	20（-23）
DAA（2）	11	2	23（-11）

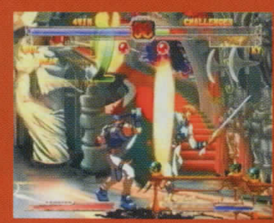
※5~8&11~14F上半身無敵、DAA首12F無敵
註：技名後的（）是攻擊LEVEL
註：硬直差若是+的話對進攻方有利，若是-的話則對防守方較有利

FORTRESS DEFENSE的秘密？

利用這個特點便可令到通常技的硬直變成0，故使用價值極大，條件是要該通常技可連係掃腳，接著只要在該通常技擊中對手後立即使用（蹲下狀態按S＋HS），然後在掃腳使出前的一瞬間輸入FORTRESS DEFENSE的指令（←or↙＋P＋K）便可，若成功使出的話應該會見到FORTRESS DEFENSE的綠光。而最大的好處當然是只要使負出少許TENSION GAUGE的能源便可造到與ROMAN CANCEL相同的效果，而當對手的GUARD LEVEL全滿時更可造到連HIT的效果呢！


對手GUARD LEVEL全滿時，蹲下HS……


掃腳→FORTRESS DEFENSE……


再DASH蹲下HS……成功！

特殊出場畫面！


命運的對決！


無止境的追殺！

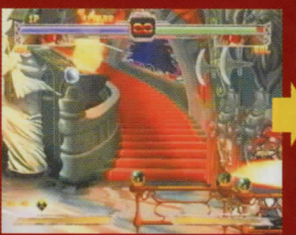

愛慕？


老朋友的重逢？


忠誠的部下（VENOM）！

連續技精選

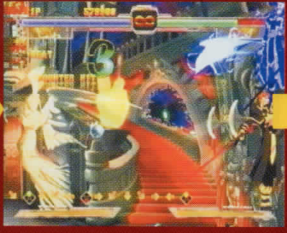
SOL BADGUY


條件：對手近版邊、TENSION GAUGE50%
DASH近距離站立S→站立HS→蹲下HS→（C）大亂RAVE→（J）S→（J）S→HS（1HIT）→（C）VOLCANIC VIPER（13HIT）

KY KISKE

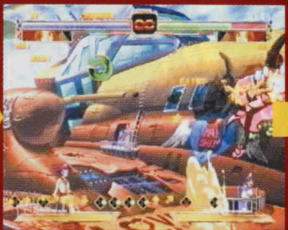






條件：對手近版邊、GUARD LEVEL全滿　DASH近距離站立S→（C）CRESCENDO SLASH→（C）VIPER THRUST（S）→站立S→（C）STAN EDGE CHARGE ATTACK→（J）S→（J）S→HS→（C）VIPER THRUST（HS）（11HIT）

MAY



條件：對手近版邊　DASH→＋P近距離站立S→（J）S→HS→（著地後）（J）K→HS→（著地後）（J）K→HS→（C）RESISTIVE ROLLING~（空中改變方向↑）→RC→（J）S→HS→（C）RESISTIVE ROLLING（13HIT）

POTEMKIN







條件：對手近版邊、TENSION GAUGE50%
DASH近距離站立S→站立HS→蹲下HS→（C）大亂RAVE→（J）S→（J）S→HS（1HIT）→（C）VOLCANIC VIPER（13HIT）



梅喧

條件：TENSION GAUGE全滿、GUARD LEVEL全滿、對手近 版邊、對手只限POTEMKIN
通常投技→站立HS→（C）榻榻米替→榻榻米替→榻榻米替→（C）連三途渡→連三途渡（10HIT）

VENOM

條件：TENSION GAUGE全滿、對手在畫面中央　BALL生成X4（P陣形）→DARK ANGEL→（站立P擊出桌球）→DASH站立P→HS→（C）（HS）DOUBLE HEAD MORBIT→（J）S→P→P→S→（J）S→HS→（C）RED HALE（40HIT）

JOHNNY

條件：TENSION GAUGE50%、GUARD LEVEL全滿、對手在畫面中央
→＋K→HS→→＋K→HS→→＋HS→（C）「這個是我的名字」（8HIT）

DIZZY

條件：TENSION GAUGE全滿、GUARD LEVEL全滿、對手在畫面中央
DUST ATTACK→（J）HS→（二段跳~空中DASH）→著地→→＋HS（1HIT）→GAMMA RAY（40HIT）

裏KY

條件：GUARD LEVEL全滿、對手在畫面中央
DASH近 距離站立S→（C）↓↙←＋K→DASH站立HS→（C）↓↘→＋HS→DASH（J）S→（J）S→HS→（HS）→↓↘＋HS（10HIT）

裏KY

條件：GUARD LEVEL全滿、TENSION GAUGE全滿、對手在畫面中央
DASH→＋HS→[DASH→＋P→近 距離站立S]X3→（C）↓↘→＋K→RC→DASH近 距離站立S→（C）→↓↘＋HS（15HIT）

※以上各連續技對手有機會作出受身



ELDORADO GATE 第3卷

一切都要聽從鬼神的安排(上篇)

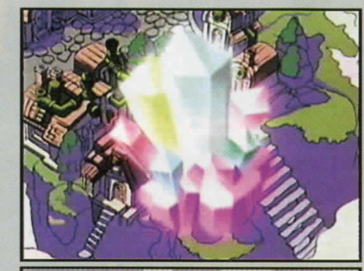
GAME PLAYERS DC GAME DATA

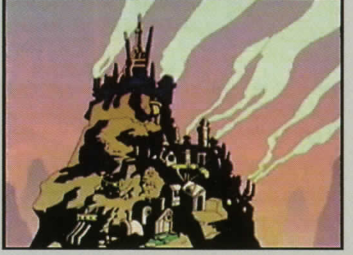
發行商/製造商	CAPCOM
遊戲類型	RPG
發售日期	2月2日(發售中)
售價	2800日圓
容量	GD ROM
記憶	16 BLOCKS

對應周邊：VGA BOX、KEYBOARD、Modem

TEXT: AINHO

CAPCOM所開發的每一款遊戲，都為玩家帶來了無窮無盡的樂趣，並且留下一個深刻的印象。自從新世代主機Dreamcast面世後，CAPCOM破天荒首次在這個平台上推出一套隔月式的長篇RPG——《ELDORADO GATE》。來到現在，轉眼間經已正式推出至其第三卷，而有留意上期有關此作介紹的讀者都知道，今次將會加入不少新元素和系統，務求給玩家每次都有一種既驚喜又不乏厭倦的感覺。事不宜遲，現在筆者就帶領大家一起再次進入《ELDORADO GATE》的遊戲世界吧！







SCENARIO 7——「往水沒之都」

故事開始時，畫面映出曾經於第一集登場，因偷竊麵包的罪行，宣告判處死刑的嘉蘭，在世界上人們都非常討厭她的行為，接著出現五個擁有暗黑力量的面具包圍住她，並蓋上她的臉上，就是這個原因，失去了聲音、說話、視覺和聽覺能力……。畫面一轉，來到「運命之大地」上，三隻加比利因嘉蘭臉上的面具感到好奇的原故，正在議論紛紛。這時嘉蘭好像聽到鬼神像的呼喚，向她說出是否想將自己失去的能力取回（選「是」），答應後鬼神像就將嘉蘭帶走，令在場目睹整個過程的加比利們驚慌失措。嘉蘭消失後，巴度羅斯很快得知這件事情，立即告知其餘四位鬼神之繼承者。拉迪亞對嘉蘭突然消失的事感到難以置信，巴度羅斯就說出嘉蘭現時失去了知覺的狀態，動彈不得。接著巴度羅斯啟動眾人腳下的鏡子，嘗試找出嘉蘭的下落，結果鏡中發現她正身在地底湖中。艾利殊繼續細心地觀察，發現她的樣子與平常好像有點不同，而阿依則留意到她站在地方四周的水位開始慢慢上升。高美斯請求阿依推測嘉蘭的情況如何，阿依就表示這形勢將會非常危險。於是乎，艾利殊、高美斯、阿依和拉迪亞四人組成一隊，決定起程進入現實世界中拯救嘉蘭。

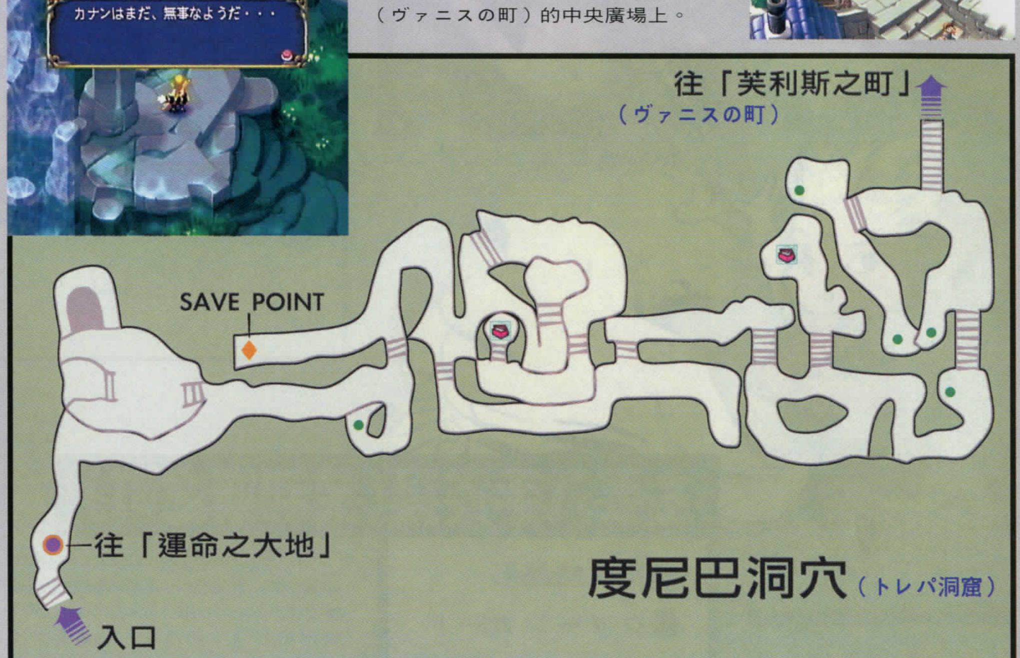
此時，玩者可以在「運命之大地」上整理一下裝備，如果大家沒有利用前二集的記錄來開始遊戲的話，與右側穿上白色衣服的加比利長老談話，便可得到4000元作為購買道具和裝備的用途。玩者作好準備後，向巴度羅斯左旁的紫色加比利談話，便會將主角們送往現實世界的芙利斯（ヴァニス）地方上，代表著第七話現在正式開始。眾人著地後，發覺來到一處名叫度尼巴洞穴（トレパ洞窟）的入口前，而這個轉送裝置「ゲート」是固定不會消失，因此在任何時候都可返回「運命之大地」，這也是今卷其中一個新要素。主角們進入度尼巴洞穴，發現嘉蘭就在眼前，可惜因水位過深問題而無法接近。在找不到其他辦法的情況底下，只好暫時離開這兒，進入洞穴的深處進行調查。這裡出沒的怪物不是太強，屬於水屬性，以現時成員的人數來說，只要利用屬性相剋的原理，便可輕易戰勝。值得一提，就是這裡被擊敗的怪物，會留下一些價值不錯的道具，玩者切勿不要錯過。沿通道往前進，從梯子離開就到達芙利斯之町（ヴァニスの町）的中央廣場上。













主要入手道具（度尼巴洞穴）

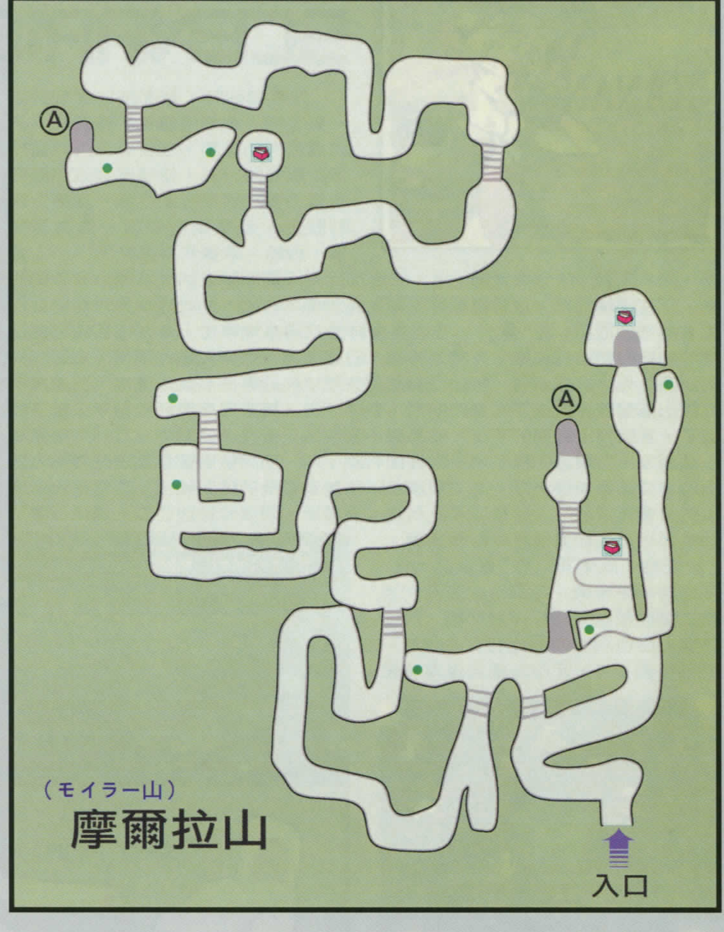
- ゴールドナイフ
- リーフン
- タフな首輪

主角們向廣場上的市民收集情報，得知由於這町靠近岸邊低地的關係，故又被稱做為水之都，而控制水位的裝置，因某種原因而不能使用，故市民都非常關心町將會被水淹沒的命運。與廣場右下方一位名叫達芙斯（ダウザー）談話，便會說出一些秘密的消息，表示這個町的地底裡，隱藏著一件價值連城的「海龍之背羅高」（海龍のウロコ）寶物，而他前來這兒的目的，正是為了得到這件東西。至於町低層的住戶，則因水位上升問題被水淹沒，而造成嚴重的損失。主角們在廣場上完成收集了所有市民的情報，到達教會的門前，發現有二名衣冠與眾不同的人把守著。從一名站在右邊的人口中得知，他是尼法智（レフィッシュ）公主的手下之一，說出尼法智是一位絕世的美女，接著向美男劍士艾利殊提出可否成為公主的保鑣。接受後，主角們便會分成二隊來分頭行動，艾利殊和拉迪亞為一隊，這時玩者便轉為控制高美斯和阿依二人。艾利殊



和拉迪亞為了進行該個事情而離開，高美斯和阿依只好繼續向教會左邊的人交談，得知他是屬於有獵人大男之稱達查古(ダンシャーク)的手下之一，接著便向二人提出可否成為達查古的保鑣，以及賞面吃一頓由他親手製造的午餐。二人來到達查古家裡，看見達查古正在享受豐富的午餐。當他吃完後，不作多餘的話立即向二人提出一個實力測試，若果前往摩爾拉山(モイラー山)成功拿走黃金之度利法(黃金のトリュフ)回來，便可享受一頓豐富的午餐，而達查古則派出一隻名叫度度(トントン)的豬仔，希望陪同二人盡快完成任務。





主要入手道具(芙利斯之町)

●食人魔晶石
●クイーンカード

二人從服侍達查古的人口中得知摩爾拉山的位置，是必須先經過瑪智之森(マジの森)才能到達，便決定出發前往這個森林。到達瑪智之森不久，看見一名修行者正在訓練當中，不過暫時對現在的劇情毫無關連，故不需要理會他繼續上路。森林出現的怪物大部份屬於樹屬性，雖然現時只有二人的實力應付戰鬥，相比之前確實較為困難一點，但只要多點使用全體火屬性魔晶石的話，便可將敵人一次過消滅。不過當中較為注意，就是有機會遇上第二卷出場過，屬於樹屬性的巨大怪物BOSS，萬一真的遇上牠時，建議最好避重就輕實行逃走指令吧！二人安然無恙通過森林後，在正式進入摩爾拉山之前，先前往東面的哥魯村(コル村)整理一下裝備及收集情報。從一位村民口中得知這條村出名盛產葡萄，以及擁有一間製造紅葡萄酒(赤クルミのワイン)的工場，可惜最近村裡的一個洞穴，來了一隻加拉加拉(ガラガーラ)的大蛇不斷捕食葡萄，導致今年產量大減，農場右邊則隱藏著一粒紅色的食人魔晶石。二人來到村的盡頭，與這位柏利魯(パンネル)的嚮導交談後，為了挽救葡萄本來的產量，便決定消滅藏身洞穴中的大蛇。這隻大蛇的實力並不強，屬於樹屬性，只要高美斯裝備火屬性的武器來攻擊牠，阿依則負責治療體力的工作，便可很快消滅牠，而獲得「加拉加拉卵子」和「FULL MOON CARD(フルムーンカード)」。消滅大蛇後，柏利魯對二人的實力感到非常利害，並詢問是否前往摩爾拉山，若將「加拉加拉的卵子」交給他的話，便會加入己方的隊伍中，不過在戰鬥時他是由電腦操控。







主要入手道具（瑪智之森）

- スラッシュソード
- ストレングス
- ライトン

主要入手道具（哥魯村）

- 食人魔晶石
- 加拉加拉卵子
- FULL MOON CARD

主角們來到摩爾拉山前，柏利魯立即拿出一個特製炸彈，爆破阻止前進的岩山，以示自己產品的威力。這個山有左右兩條山路都可以直達山頂，不過左邊不但地形帶有扣掉體力的植物和非常複雜外，敵人也是非常強勁，屬於火屬性，但右邊卻相反地路線短少，且敵人出現的次數相當低，所以建議選用右邊的山路。沿途柏利魯將會不斷利用炸彈來炸開通道，而這裡更可以取得阿依專用的「士兵之長劍」和「萬象之指輪」兩件裝備。很快地，主角們見到一支紅色旗幟，代表著終於到達了山頂。當主角們調查旗幟下的石碑時，柏利魯發現放在左邊的一塊告示，便急急腳離開了。主角們上前細心觀看這塊告示，原來有顯示出「黃金之度利法」的找出方法，是依靠陪同一起冒險的度度之臭覺來尋找。結果到最後度度真的有所發現，高美斯立即走到度度的面前，終於成功找出「黃金之度利法」。





主要入手道具(摩爾拉山)

●ヤタのカード
●萬象之指輪
●食人魔晶石

鏡頭一轉，映出達查古與一位神父談及有關高美斯成功找出「黃金之度利法」的一事，接著神父打算離開時，遇見高米斯便害怕得急急腳離開，令高美斯感到非常奇怪。高美斯向達查古報告任務經已完成，但達查古竟然立即啟動機關將二人送往地底中。二人醒過來後，幸好沒有受到任何損傷，而且這裡更有SAVE POINT提供作記錄遊戲進度，可是前方卻聽到一把奇怪的聲音，於是乎便上前調查，發現有一隻食人怪物，戰鬥亦隨即展開。今次需要對付怪物的體力並不高，使用二三次樹屬性攻擊便可輕易戰勝它們。從梯子返回地面，再次進入達查古的家，達查古對於高美斯竟成功從地下逃出感到非常氣憤，立即變成一頭怪物與高美斯們進行交戰。由於達查古屬於水屬性的關係，所以最好裝備樹屬性防具和使用樹屬性攻擊。他的全體普通攻擊非常強勁，足以扣掉HP40-50左右，不過只要一面回復體力，一面進行攻擊的話，要擊敗他不成問題。

擊敗達查古後，他在沒有甚麼選擇的情況底下，終於成功說服啟動水制……。畫面一轉，看見艾利殊和拉迪亞正在與尼法智會面，尼法智看見艾利殊的樣子，感到這位新加入的保鑣，相比對喜歡進食的達查古完全不同，接著便提出若然二人能夠在沙高島（サンゴ島）成功取得一顆「パープルパール」的珍珠，便會報答二人。由於到達沙高島，必須借助一艘船隻才能到達，所以二人到碼頭上看看一下，可是這裡只有一位站在岸邊的村民，而從他的口中得知，駕駛船隻的水手現身在酒場，於是便依照他提供的情報，前往酒場去，真的發現水手正在喝酒當中，不過他卻提出需要一支紅色的葡萄酒為要求，才會送主角們到沙高島去。二人只好起程再次穿過瑪智之森來到達哥魯村。進入森林後，玩者會發覺在高美斯篇時所出現的修行者不見了，而且更出現一條新通道，內裡有一些貴重的物品，玩者不要錯過。成功離開森林到達哥魯村，從村中左方的通道進入生產葡萄酒的工場，發現原本之前不能通過，但由於美男子艾利殊的關係，迷惑到看守的女子而批准進入。正當打算進入工場時，天空上突然出現火球，將整個工場受到嚴重破壞，之後見到一部神秘的機械人飛往天上。總之不理會甚麼，到最後總算順利成功拿取紅色葡萄酒。主角們返回酒場將紅色葡萄酒交給水手後，水手遵守自己的承諾，將主角們送往沙高島上。沙高島的地形並不是非常複雜，出沒的怪物除了有一條藍色巨大怪魚的體力比較大外，其餘也不難對付，分別屬於水屬性和光屬性。至於來到島的盡頭時，記緊先作遊戲記錄，才繼續前進與這裡居往的巨蟹和海龜首腦進行決鬥；注意這場戰鬥需要連續戰鬥二次，兩者同樣屬於水屬性，最好裝備樹屬性防具，而使用樹屬性攻擊對牠們非常有效。

擊敗海龜後，驚醒了熟睡中的巨蟹，令牠非常生氣，這樣戰鬥亦再次開始……。至於戰勝巨蟹後，艾利殊取得「パープルパール」，並且自己的身體釋放出力量，而獲得「疾風劍」的特殊能力。

SAVE POINT
BOSS
沙高島
（サンゴ島）
入口

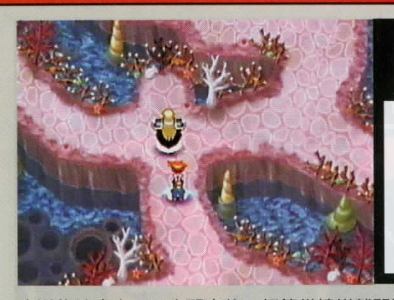


主要入手道具(瑪智之森2)

●チャリオット
●食人魔晶石







主要入手道具(沙高島)

- ●麻痺のブースター
- ●食人魔晶石
- ●ヤサカのカード

艾利殊和拉迪亞回到芙利斯之町的港口上，便返回尼法智家向尼法智報導。正當二人打算進入的時候，尼法智與神父正在相談尼法智的失敗一事。主角們上前將「パープルパール」交給尼法智，她立即命令比利（ペンネ）、拉沙里（ラザーニ）和里基(ニョッキ)三位保鑣，啟動機關將二人送往地底中。二人醒來後，打算從樓梯離開這兒，可是出口好像不能推動，就在二人尋找其他逃出方法的時候，出現將二人推落三位的保鑣，戰鬥亦隨之而展開。今次的戰鬥需要應付三種不同屬性的敵人，不過里基的體力非常低(約HP200左右)，因此應首先利用火屬性攻擊消滅他，然後改用樹屬性攻擊拉沙里，最後才慢慢地將比利消滅。二人再次返回尼法智家中，達查古對二人竟沒有死去感到非常氣憤，立即變成另一頭魚怪，以奪取二人的性命。今次首腦戰與較早前的達查古同樣屬於水屬性，而戰法亦大致上相同，不過她到了後段便會作出生命的回復，所以大家最好裝備樹屬性防具，使用艾利殊的「疾風劍」對牠非常有效，拉迪亞應每次都需要回復體力的工作，而艾利殊則負責攻擊。成功敗擊她後，她只好答應二人的要求啟動水制。

來到這時，大家終於匯合起來。眾人來到水流控制塔的門前，達查古和尼法智已經等待主角們，之後他們便進入打算啟動控制器，主角們亦隨後跟上。進入後看見神父匆匆忙忙從塔頂走進下來說出控制器不能啟動，需要借助藏在這個町地底中的「海龍之背羅高」之力量才可，但高美斯並不相信他（選第一項），結果這位神父原來是假的，變成一頭怪物，戰鬥亦隨即展開。今次需要對付的首腦屬於樹屬性，而且更會放出毒攻擊，最好全員裝備火屬性防具和使用火屬性攻擊，這樣作戰的有利便會大大提升。大家只要多點使用「ヒート痺」來麻痺他，便可牽制不少他強勁的攻擊。擊敗他後，達查古和尼法智二人對這位神父的真面目是怪物都感到非常驚訝，原來二人一直都是被他控制著，而尼法智則認為神父先前的說話也有可信性，使用「海龍之背羅高」應該可以幫到一些事情。大家走上塔頂嘗試合力啟動水制，終於成功將水位下降，艾利殊立刻表示快點拯救嘉蘭，可是正值大家高興的時候，拉迪亞看見海面上出現一隻巨大紅色大烏賊逼近這兒，而引發猛攻的海嘯，將達查古和尼法智衝走，原來它是支配整個芙利斯海灣的怪物，名叫基魯比（ケルビ），目的是將這個町沈沒，拿走地底中的「海龍之背羅高」。在這個時候，主角們打算上前消滅它，可是卻被它所放出的一道電磁場將各人擊落塔下……

鏡頭一轉，看到身在湖中的嘉蘭，進入前方的一個洞穴中，然後她的眼前出現五個黑影，接著暗黑大神顯現，向嘉蘭說出「帶有罪名者，已的罪將會得到潔淨，戴上的面具就可歸還給我」後便消失了。這時玩者可以控制嘉蘭移動。嘉蘭沿光路一直往前走，眼前看到自己因偷竊麵包的罪行，正被警察追捕的情景。暗黑神再次顯現向嘉蘭詢問偷竊的行為是否正確，若選「是」，他立刻叫出一隻光屬性的怪物作為懲罰，選「否」的話，暗黑神則說出嘉蘭的罪行經已赦免，臉上的怒之面具就此破裂，面具的能力就此失去。嘉蘭繼續向前走，今次卻看到自己的母親被警察追捕。暗黑神又再出現，向嘉蘭詢問永遠的逃避是否正確（選「否」），臉上的無知之面具就此破裂，恢復說話的能力。嘉蘭繼續前進，今次看見她的三位弟弟比高(ビンゴ)、保羅(ボロン)和卑比(ペピ)，正被警察追捕。暗黑神向嘉蘭詢問利用別人來拯救自己是否正確（選「否」），她臉上的疑惑之面具就此破裂，恢復聽覺能力。嘉蘭再向前走，看到自己與一隻怪物進行戰鬥，暗黑神向嘉蘭詢問不理是非黑白就制裁別人是否正確(選「否」)，她臉上的非情之面具就此破裂，恢復視覺能力。嘉蘭再向前走，今次卻看到自己失去了生命，暗黑神向嘉蘭詢問以自己的生命來換取的東西是甚麼？（選第三項換取朋友），她臉上的野望之面具就此破裂，取回自己的性命。畫面一轉，嘉蘭站在鬼神的面前。鬼神像說出她是鬼神之魂的繼承者，將她的黑暗力量解放出來，所有的罪行亦自此免除，並且將她餘下的力量釋放出來，得到「希神之紋章（セイレーンのエンブレム）」及新特殊能力「影矢」。嘉蘭的事件結束後，玩者便可以操控她到經已水退的地方取得「海龍之背羅高」，然後利用度尼巴洞穴門前的轉送裝置返回「運命之大地」上。嘉蘭著地後，巴度羅斯看見她平安無事回來，並且臉上的面具經已取去感到非常高興，可是現在並不是慶祝的事，因為高美斯、艾利殊、拉迪亞和阿依四人正遇上危險，所以巴度羅斯便請求嘉蘭盡快從度尼巴洞穴到達芙利斯之町。

雖然只有嘉蘭一人應付戰鬥，但是現在洞穴的怪物並不強勁，同樣屬於水屬性，多點使用全體樹屬性的魔晶石便可輕易通過。嘉蘭來到芙利斯之町的水塔，看見各人都倒臥地上，只有高美斯和艾利殊能夠支撐起來，加入嘉蘭的隊伍中來討伐塔上的基魯比。當玩者作好準備後，便可以走上水塔頂部，以三人的力量與本話的最終首腦決鬥。到達後，嘉蘭利用「海龍之背羅高」的力量，將基魯比的磁場破壞，接著戰鬥便正式開始。雖然這是本話的最終首腦，但並不是非常強勁，屬於水屬性，因此大家應裝備樹屬性防具和使用樹屬性攻擊。它分做手、腳和正身三個部份，手和腳是用作阻擋玩者攻擊正身，無論擊敗多少次也會不停重生。至於對付他的方法，建議使用威力強勁的LV3全體樹屬性魔晶石，能扣掉HP100以上，高美斯主要負責擔當普通攻擊，餘下一位則負責回復體力的工作，而艾利殊的「疾風劍」對它也非常有利，不仿多用。只要依照這個戰術來對付的話，相信很快便可將對手置於死地。將基魯比擊敗後，達查古、尼法智、阿依和拉迪亞經已恢復知覺，並在廣場上等待高美斯和艾利殊回來。眾人知道二人成功將基魯比消滅後感到非常高興，而尼法智更對二人的英勇行為感到十分喜歡。當大家打算離開的時候，嘉蘭提出自己有一些事件需要離開一會兒，原來是想回到她的家，不過她只是從門外面觀望一陣家人後，便與同伴一起返回「運命之大地」……













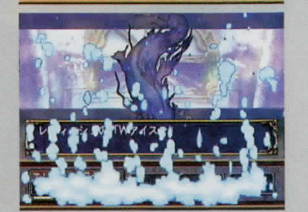


主要入手道具(芙利斯之町2)

- ●リカバ絕
- ●水晶之砂
- ●必殺之首輪















次回放映：SCENARIO 8——「巴美娜的回憶」

~ TO BE CONTINUED ~



ぼくドラえもん 我是叮噹

登場人物・CHARACTER



爸爸（パパ）

家中的經濟支柱，酷愛哥爾夫球。

大雄（のび太）

一無是處的小孩，由於十九年後將會委身迎娶技安的胞妹技蘭（ジャイ子）為妻，坎坷一生，最後含鬱而終，所以身為子孫的瀨鷲決定帶叮噹返回過去，原意想叮噹從旁協助大雄成才，可惜叮噹的道具往往落於大雄手上，最後也會掀起無數的風波。





媽媽（ママ）

面對不肖子大雄，經常裝出嚴厲的樣子，其實骨子裏也有溫柔的一面。

叮噹（ドラえもん）

生產於二一一二年的貓型機械人，由於出產時耳朵被老鼠咬掉，大哭一場之後，身上的顏料也因為淚水而脱落，所以被逼淪為次等貨，最後得到大雄的曾曾孫瀨鷲（セワシ）買下，希望透過叮噹的協助，改寫太太祖父大雄的悲慘命運。



技安（ジャイアン）

恃強凌弱的小惡霸，雖然經常以欺負大雄為樂，不過偶爾也會有害怕母親的一面，而且對胞妹技蘭亦十分之疼愛，不失為家中的好哥哥，除了有喜歡唱歌的嗜好之外，也喜歡其他朋友在場欣賞，希望有朝一日成為歌手。

靜宜（しずかちゃん）

才貌雙全，眾人心目中的偶像，也是大雄一直傾慕的對象，不過嗜好卻是洗澡和吃蕃薯。



叮鈴（ドラミちゃん）

叮噹的妹妹（？），雖然極少露面，不過每次出場也要為叮噹和大雄收拾殘局。



亞福（スネ夫）

生於小糠之家的大少爺，對於父母極之依賴，由於受到家族遺傳的影響，生性喜愛炫耀家財，不過也懼怕技安的淫威，所以往往淪為技安的應聲蟲，經常聯合技安欺負大雄。

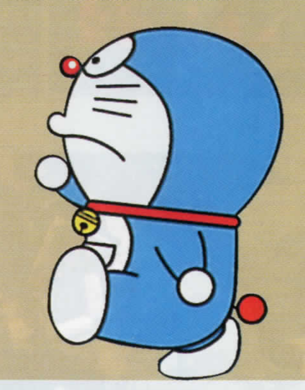
GAME DC PLAYERS GAME DATA

製造商	SEGA TOYS
發售日期	發售中（1月25日）
價格	5,800 日圓
容量	GD-ROM
記憶	5 BLOCK

SLG + AVG / 1P / MEMORY BACK UP / 對應 VGA BOX / 對應 MODEM

操作方法・CONTROLLER

ANALOG 方向鍵	叮噹的移動、道具畫面時道具的轉動
方向掣	叮噹的移動、移動目錄的游標、道具畫面時道具的轉動
START 掣	開啟目錄
A 掣	決定選項、動作（打開抽屜、開門）、談話、略過對話、道具解說
B 掣	關閉目錄、跳躍、離開口袋畫面
X 掣	主觀視點時開關叮噹樣子的剪影
Y 掣	轉換視點
R TRIGGER	DASH 、口袋畫面中向前一頁移動、道具畫面時縮小道具
L TRIGGER	DASH 、口袋畫面時向下一頁移動、道具畫面時放大道具



改變命運・開始劇情・PLAY GAME START

故事主人翁野比大雄，由於生性懶惰，令到日後長大成人之後，命途坎坷，最後含鬱而終，所以身為子孫的瀨驚決定利使時光機（タイムマシン），帶同二十二世紀的機械人叮噹返回過去，希望透過叮噹的協助，改寫太太祖父大雄的悲慘命運。遊戲以對話的形式進行，每一個星期為一集（シナリオ），一年共四十八集，期間叮噹要用盡一切辦法協助大雄成才，增加與大雄之間的信賴度，令到未來的大雄與靜宜結為夫婦。不過假如在一年之內，信賴度仍然不足以改變未來的話，大雄和叮噹就要繼續努力，完成餘下的一年（四十八個星期），換言之，要完成道具圖鑑，最低限度也要完成兩年的劇情。

每一集（每一個星期）的故事均由大雄的房間開始，除了自動開始和自由活動的劇情之外，基本上大部份的情況也需要叮噹自己去不同的地方，找尋不同的角色對話，引發事件的源頭。

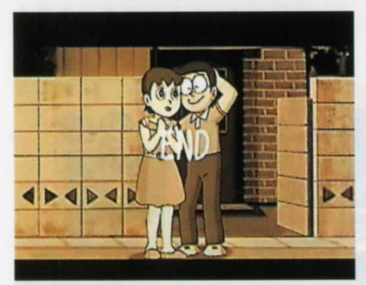








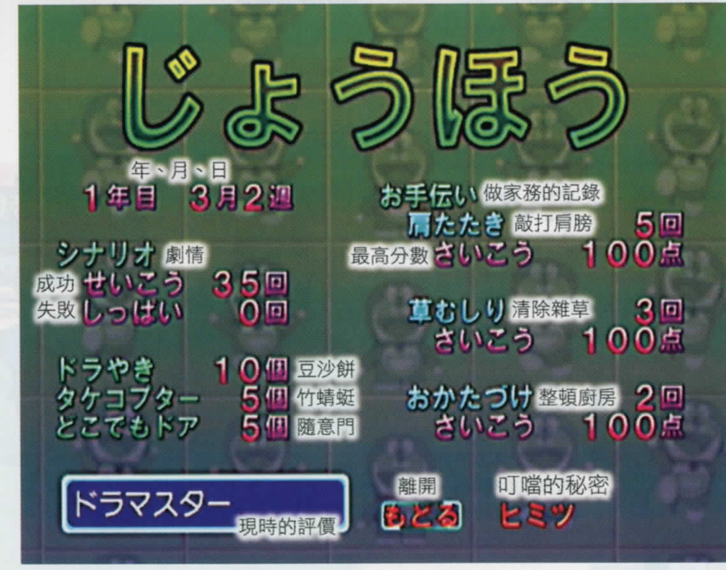






◆每一季完結後，叮鈴也會向哥哥叮噹報告一下大雄在未來的最新情況，從而為信賴度作出評價





移動（いどう）

主要出入家中以外的地方，至於移動的方法有步行、竹蜻蜓（タケコプター）和隨意門（どこでもドア）三種，由於遊戲中有少量的劇情會因為叮噹選擇移動的方法而產生變化，所以切忌連續使用同一種移動方法。



◆雖然只有一少部份的劇情會因為叮噹選擇移動的方法而有所影響，不過也切忌連續使用同一種移動方法



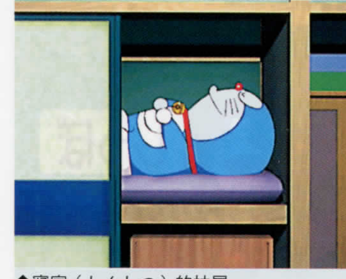
◆在尋人開始時切忌使用隨意門，因為經常失靈的隨意門往往會令叮噹浪費更多時間

移動評價

步行	每次消耗半個豆沙餅，可以使用的次數雖然最多，可惜移動時間需要一百，絕對不適用於限時尋人的情況下使用
竹蜻蜓	最多可以使用五次，移動時間需要五十，不過由於穩定性高，所以極之適合在尋人開始時使用
隨意門	同樣最多可以使用五次，能夠直接出入大雄家中任何的房間，而且更不減任何移動時間，可惜經常失靈卻是隨意門最大的致命傷

移動之源・DORAYAKI

雖然移動方法有步行、竹蜻蜓和隨意門三種，不過由於竹蜻蜓和隨意門只能夠在每個月開始時補充一次，所以步行的能源豆沙餅相對來說就更加重要，除了可以使用在櫃子休息的方法補充豆沙餅之外，往廚房幫大雄的媽媽做家務（MINI GAME），也可以增加一定數量的豆沙餅，而且分數越高，可以配給的豆沙餅也越多。



◆寢室（しんしつ）的抽屜



◆也會經常出現神秘的豆沙餅……

亞福家門前（スネ夫の家）

空地（空き地）

靜宜家門前（しずかちゃんの家の前）

路地

のび太の家の前

技安家門前（ジャイアンの家）

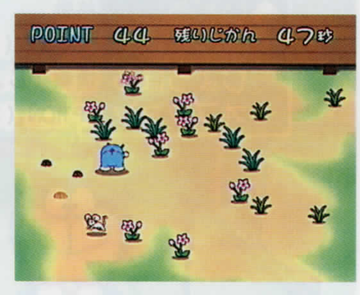
後山（うら山）

大雄家門前（のび太の家の前）	・一樓起居室（1階・いま）
・大雄房（のび太の部屋）	・一樓會客廳（1階・おうせつま）
・二樓鄰房（2階・となりの部屋）	・一樓廚房（1階・台所）
・二樓走廊（2階・ろうか）	・一樓廁所（1階・トイレ）
・一樓走廊（1階・ろうか）	・一樓浴室（1階・おふろ場）
・一樓寢室（1階・しんしつ）	・家門前（家の前）

MINI GAME

清除雜草

ANALOG 方向鍵／方向掣	叮噹的移動、清除雜草（抓起雜草時）
START 掣	暫停
A 掣	抓起雜草



只要抓住雜草，然後連續輸入方向即可，期間會有不同數量的老鼠中途出現干擾，所以除了需要極快的身手之外，適當地誘導老鼠也是完成遊戲的勝利關鍵。

敲打肩膀

A 掣	敲打左邊的肩膀
B 掣	敲打右邊的肩膀

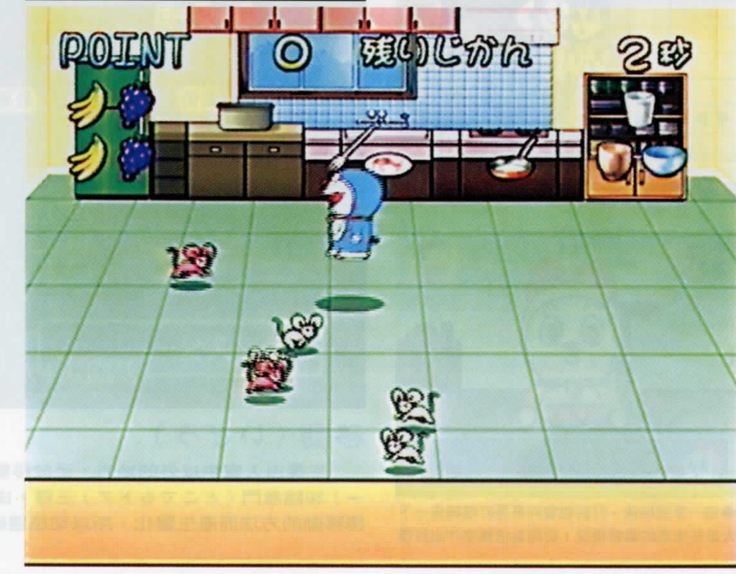


依照畫面下的指示交替地輸入A掣和B掣，其中輸入的時間越準確和越長，每次需要輸入的時間就越慢，相反，需要輸入的時間越快，以後要每次準確輸入的時間也越難。

整頓廚房

ANALOG 方向鍵／方向掣	叮噹的移動
A 掣	拿起或放下物件
Y 掣	終止遊戲

將廚具和器皿放回適當的位置，由於期間同樣會有不同數量的老鼠中途出現干擾，因此使用的方法大致上與清除雜草接近。



事件・EVENT

事件展開之後，除了強制性的劇性之外，基本上大部份的情況也需要叮噹選擇一個最正確、最能夠幫助大雄的答案和道具，繼而增加大雄的信賴度。此外，在限時尋人的情況時，能否成功找出目標，也是增加信賴度和完成劇情的重要關鍵，所以了解移不同移動方法的好與壞，對於完成尋人的工作也有很大的幫助。



◆選擇正確時，右上方信賴度的大雄就會露出喜悅的表情，相反選擇錯誤時，大雄則會露出失望的表情

	時間		移動地點	選擇對話	選擇道具
第一年	四月	第一週	空地(空き地)	「どうした?」>「君は　やさしいせいかくだからねえ」	うそつ機(圖1)
		第二週	空地	/	隨意門(どこでもドア)
		第三週	大雄房(のび太の部屋)	/	正かくグラフ(圖2)
		第四週	自由活動	/	/
	五月	第一週	自動開始	「ふだん　勉強しないのがいけないんだっ」>「しょうがない　早起きして明日にしよう」	記憶麵麭(アンキパン)(圖3)
		第二週	亞福大屋門前(スネ夫の家)	/	タイムふろしき
		第三週	大雄房	/	ナワバリエキス
		第四週	路地 > 大雄房	/	通り抜けフープ
	六月	第一週	自動開始	「君のだらしなさを　なおそうと思って」>「落ちちゃいて　よく見て」×3	スケジュール時計
		第二週	大雄房 / 空地 > GIAN RECITAL 技安個人演唱會(ジャイアンリサタル)	(信賴度下降)	/(圖4)
		第三週	自由活動	/	/
		第四週	空地	/	きせかえカメラ
	七月	第一週	亞福大屋門前 > 後山(うら山)	/	念画紙 > カンヅメカン
		第二週	大雄家門前(のび太の家の前)> 大雄房	/	時門
		第三週	路地	「いくらなんでもかわいそうだ……」	XYZ 線カメラ
		第四週	路地	/	ほんやくコンニャク
	八月	第一週	自動開始	/	怪談ランプ
		第二週	空地 > 大雄房	/	こけおどし手投げ彈
		第三週	自動開始 > 技安家門前(ジャイアンの家)> 空地 > 路地 > 後山 > 空地	「ジャイアンとスネ夫 / スネ夫としずか」(往路地時先問道亞福與靜宜的情況,然後再指示亞福往空地集合)	入ねかえロープ(圖5)
		第四週	空地 > 大雄房	/	うき水ガス
	九月	第一週	自動開始	/	家元かんばん
		第二週	亞福大屋門前 > 大雄房	/	小型潛水艦
		第三週	自由活動	/	/
		第四週	後山 > 大雄房	/	地底探險車
	十月	第一週	鄰房(となりの部屋)> 空地 > 後山 > 大雄家門前	「あ　ごめん」>「助けなくっちゃ!」〔出現尋人EVENT時,先往空地詢問亞福,然後再使用竹蜻蜓(タケコプたー)前往後山〕	フワフワオビ(圖6)
		第二週	靜宜家門前(しずかちゃんの家の前)	/	復元光線
		第三週	自動開始	「いたずらしちゃおうか」>「使い道を考えてよ」or「やっぱりすてよう」	アベコンベ
		第四週	自由活動	/	/
	十一月	第一週	自動開始	/	/(圖7)
		第二週	空地	/	ムード盛り上げ楽団
		第三週	自由活動	/	/
		第四週	後山 > 大雄房	/	手相セット
	十二月	第一週	自動開始	/	いつでも日記
		第二週	自由活動	/	/
		第三週	寢室(しんしつ)	「カレンダーを4月1日に合わせよう」	日づけ變更カレンダー
		第四週	技安家門前	/	重力ペンキ
	一月	第一週	自動開始 > 空地 > 路地 > 靜宜家門前 > 大雄家門前	/	もしもボックス
		第二週	後山 > 大雄房	/	まあまあ棒
		第三週	自動開始	/	ピーヒョロロープ(圖8)
		第四週	自由活動	/	/
	二月	第一週	自動開始 > 路地	(與路地的路人談話兩次,就可以將感冒傳染給他)	かぜをうつすマシン(圖9)
		第二週	大雄家門前 > 大雄房	/	うらしまキャンデイー
		第三週	自由活動	/	/
		第四週	大雄房 / 空地 > GIAN RECITAL 技安個人演唱會(ジャイアンリサタル)	(信賴度下降)	/
	三月	第一週	自動開始	「元世界チャンピオンのボクサー」(コンチュー丹)	レコード製造機 / コンチュー丹
		第二週	大雄家門前 > 大雄房	/	壁紙ハウス
		第三週	自由活動	/	/
		第四週	自動開始	/	とうめいマント(圖10)
第二年	四月	第一週	自動開始	/	ハリせんぼんバッジ
		第二週	台所 > 大雄房	/	逆時計
		第三週	自動開始 > 靜宜家門前	「のび太を　さがす」(出現找尋大雄EVENT後,往靜宜家門前的大雄談話六次)	もはん手紙ペン > 返事先取りポスト(圖11)
		第四週	自由活動	/	/
	五月	第一週	自動開始	/	ピーアール
		第二週	後山 > 大雄房	/	精霊よびだしうでわ
		第三週	自動開始 > 靜宜家門前 > 後山 > 亞福大屋門前	/	チョージャワラシベ
		第四週	亞福大屋門前 > 大雄房	/	進化退化放射線源
	六月	第一週	自動開始	/	忘れ物おくりとどけ機
		第二週	大雄房	(信賴度下降)	/
		第三週	空地 > 大雄房	/	名刀電光丸
		第四週	自由活動	/	/
	七月	第一週	自動開始	/	はいりこみかがみ > スモールライト(圖12)
		第二週	大雄家門前 > 大雄房	/	設計紙
		第三週	自由活動	/	/
		第四週	大雄房 / 空地 > GIAN RECITAL 技安個人演唱會(ジャイアンリサタル)	(信賴度下降)	/
	八月	第一週	自動開始	/	いないいないシャワー(圖13)
		第二週	大雄房	(信賴度下降)	/
		第三週	大雄家門前 > 大雄房	/	空間ひんまげテープ
		第四週	自由活動	/	/
	九月	第一週	自動開始	/	どんな病気にも　きく薬
		第二週	亞福大屋門前 > 大雄房	/	氷ざいこて
		第三週	自由活動	/	/
		第四週	後山 > 大雄房	/	透視スクリーン
	十月	第一週	自動開始	「タイムマシンで　昔に行ってとる」	虫の声のもとの花
		第二週	自由活動	/	/
		第三週	空地	/	みちび機
		第四週	自由活動	/	/
	十一月	第一週	自動開始	/	/(圖14)
		第二週	自由活動	/	/
		第三週	自動開始	「赤い口べにを　わたす」	おせじ口べにと惡口べに
		第四週	大雄家門前 > 大雄房	/	ビッグライト
	十二月	第一週	自動開始 > 路地	/	シャーロック・ホームズセット
		第二週	自由活動	/	/
		第三週	自動開始 > 路地	「うまくかけてるよ　このネコ」	そっくりクレヨン(圖15)
		第四週	亞福大屋門前 > 大雄房	/	ほんやくこんにゃくお味噌あじ
	一月	第一週	自動開始 > 空地 > 技安家門前 > 大雄房	「ヒントを　あげる」	アクションクイズ
		第二週	靜宜家門前 > 大雄房	/	ドリームキャスト(圖16)
		第三週	自由活動	/	/
		第四週	大雄家門前 > 大雄房	〔在門外與大雄對話後,除了可以使用隨意門(どこでもドア)返回家中之外,也可以移動往其他地方,然後折返回家〕	驚音波発生機
	二月	第一週	寢室	「ゆるせぬ!」	コーモンじょう
		第二週	自由活動	/	/
		第三週	大雄房	/	カンヅメカン
		第四週	大雄房 / 空地 > GIAN RECITAL 技安個人演唱會(ジャイアンリサタル)	(信賴度下降)	/
	三月	第一週	自動開始	/	さいみんグラス / 兄弟シール
		第二週	自由活動	/	/
		第三週	亞福大屋門前 > 大雄房	/	おざしきつりぼり
		第四週	自動開始	/	とうめいマント

De La Jet Set Radio

GAME DC PLAYERS GAME DATA

製造商/發行商	SEGA
遊戲類型	ACT
推出日期	2000年1月1日
容量	GD ROM
對應周邊	震動器
人數	1人

對應周邊：KEYBOARD、Modem

Jet Set Radio 再度強化推出，新增幾個元素。遊戲重整旗鼓，舊元素更新，手熟及新舞台讓你重新評估遊戲的娛樂性。所以，我們會為大家整理過去遊戲，並加入新遊戲資料，與各位一次過完全攻破該個遊戲。

模式簡介

新一集De La Jet Set Radio內，遊戲保留故事模式，另外新增練習模式「Partice Mode」，不懂遊戲操作的新玩家可先在這裡揣摸遊戲再開始。

遊戲操作(舞台內)

Analog/方向鍵	移動	/	噴油
A	跳躍		
L	轉換視點	/	噴油
R	Speed Up		

指定動作

玩家必需練成以下動作才能在遊戲指令內過關斬獎，順利過關。

衝刺

移動中緊按R鍵，開始時一定時間內角色腳後擦出火花，籍該段時間內可避過砲彈。



急停

前進中按反方向。

後退步

急停中再按反向。



滑行

跳上任何單杵物體，角色會作出滑行，可擺脫敵人糾纏。



跟車

衝刺時緊黏車子後邊，角色會抓著車尾代步。



彈牆

高速跳向牆壁或廣告板等等，角色會自行向牆壁借力，滑過牆壁，途中又可再跳躍，跳往較遠的地方，或再跳往牆壁借力跳到更高地方。



遊戲簡介

由於 Jet Set Radio 本身重點在動作部份，所以故事亦不再詳細交待，以免讀者生厭。故事講述塗鴉隊GG堅守他們的信念與敵對邪惡組織金黑手「金之才」之戰。故事以主角Beat加入GG為序，一路發展，最終搗破「金之才」。



新手解說

為新手稍作解說，玩家要在舞台箭咀地方噴油必需先收集油漆，接著才能在舞台箭咀地方噴油，而某些地方不指要噴一下，還要靠玩家用 Anlaog 依指示協助噴油，而可以取得油漆的地方實在太多，恐怕破壞地圖的清晰感，我們只會畫出指出體力油漆所在。大部份關卡只需在所有紅箭咀的地方塗鴉即可，綠箭咀的地方大不用理會。此外，玩家在每個關卡之內可以拾到一些 Graffiti 圖案，之後玩家便可以在遊戲的中轉關內選取新的圖案在舞台上塗鴉。

地圖上會出現的道具

◆ 油漆——有黃色及藍色之分，黃一個為一，藍色一個為五
◆ 體力油漆——回復體力，有大細之分
◆ Graffiti——增加塗鴉圖案的選擇

舞台攻略

攻略之內，每個舞台之內附有精細地圖，玩家只要用心查看地圖，並在遊戲內按Start參考餘下要噴油的地方和敵人所在位置，和攻略附圖，那麼不難攻破關卡。因此攻略解釋貴精簡，只在每關舞台內玩家一般會遇到的難題處著筆，免得長篇大論令各位生怕閱讀攻略，希望大家喜歡。

故事到後期經常有幾個關卡同時供玩家選擇，所以玩家也不用完全跟照攻略次序進行遊戲，對照我們的攻略就好。不過建議新手玩家最好由淺入深順序攻破舞台。另外選擇舞台之時不時會有挑戰者出現，大多只要跟足他們示範做出一連串套動作即可過關，並不難，也不會詳細解說，擊倒他們後可以拉攏他們加入，還是接受挑戰為上。

100% 心理準備

這裡給完美主義者一個忠告，如果你真的希望完全攻破De La Radio這個遊戲，請你一定要取齊每個關卡上的Graffiti圖案，並以最高等級完成每個舞台，否則你取不了遊戲所有元素和隱藏人，請留意。

塗鴉的藝術

舞台內會有敵人妨礙角色塗鴉，遇上他們時會被糾纏不清，如餘下要噴的地方就在他們旁邊真是麻煩不堪，但也沒有法子，引開他們實在需時，由於大部人攻擊力也不強，建議倒不如籍被攻擊後的一段時間完成塗鴉，然後往另一個地方去。

另一個明智選擇是先噴過工程鉅大的塗鴉處，最後才噴過簡單的塗鴉處，可是用時會比較多。

上述以外，如果你希望阻止敵人行動可以繞到他們背上塗鴉，他們會停止一陣子，但治標不治本，不建議花時間採用。

角色選擇



除指定關卡外，玩家在遊戲之內可隨意選擇角色進行遊戲。角色能力值各異，建議各位考慮後選擇適當角色出戰，建議遇上挑戰者時選取一些速度型角色，較易容成功，及故事後期，由於敵人攻擊力強，建議選用一些體力型角色應付。我們以下攻略亦會為玩家分析舞台及角色，可作參考。角色能力值解說如下。

POWER	角色 HP
TECHNIQUE	速度
GRAFFITI	塗鴉難度，能力值低難度較高

地圖 Key


◆START 舞台起點

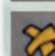

◆EXIT 出口，可回到基地


◆紅箭咀，X 需要 7 樽油罐，L 需要 3 樽，S 只要 1 樽


◆綠箭咀


◆體力噴漆，L 回復體力較多


◆圖案 Graffiti


◆敵人出現位置

◆秘密通道

※○及虛線內 Icon 代表位於建築物內部

模式選擇

以下簡介遊戲中轉關內的選項。


ゲームスタート
開始遊戲


グラフィティ選擇や構成
選取或作成噴油圖案


ゲームの保存と設定
存取記錄


BGM モード
試聽遊戲音樂


ネットワート
接續 Dreamcast 網路



完全攻略

Here Comes A New Revial

STAGE 1 SHIBUYA GG

時限：600 秒
破關條件：在所有紅箭咀處塗鴉
敵人資料：塗鴉 3 處後警察出現，塗鴉 6 處後警官出現

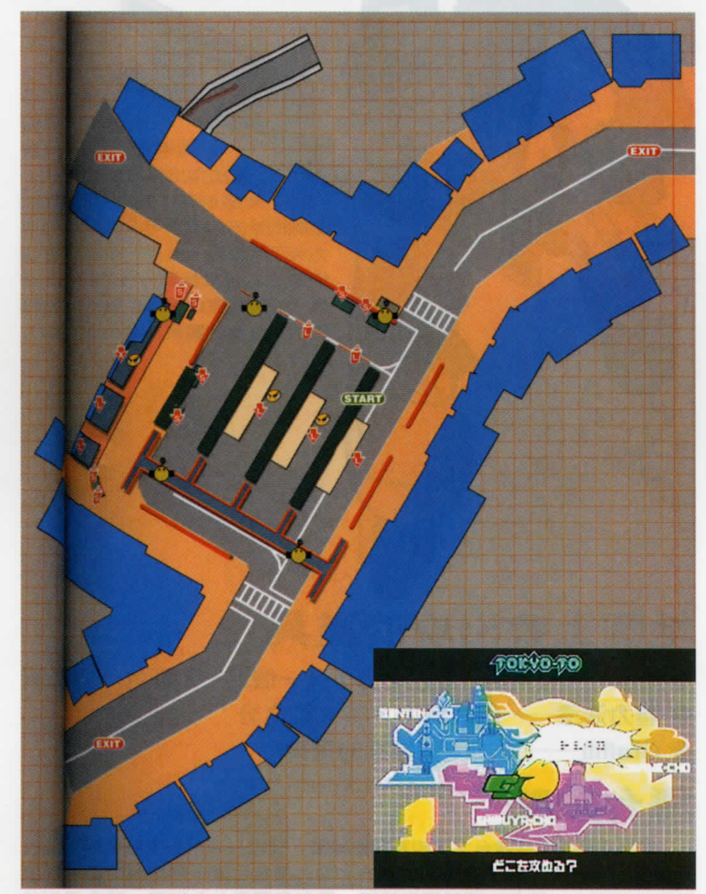
Rank	所需分數
JET	33000pts~
NITRO	23000~32990pts
TURBO	19000~22990pts
ENGINE	14000~18990pts
MOTOR	9000~13990pts
PEDAL	0~8990pts



加入條件：成功模彷示範動作

破關重點：對新手而論，首關重點是....睇車，不要被撞倒了，會扣極多能源，又或者旁邊是出口的話會被他們撞上車頂到Exit回家...起初先四處走走，取滿油漆才正式開始塗鴉，會比較方便。

取過油後先到廣場中間塗過三架需時噴畫的巴士，接著警隊會出現，但噴完三架巴士後其實已沒有難度，玩家只須衝往廣場左邊以貨車作踏台跳上屏台再噴個三處地方，再回到地圖上邊簡單噴過兩架警車即能過關。











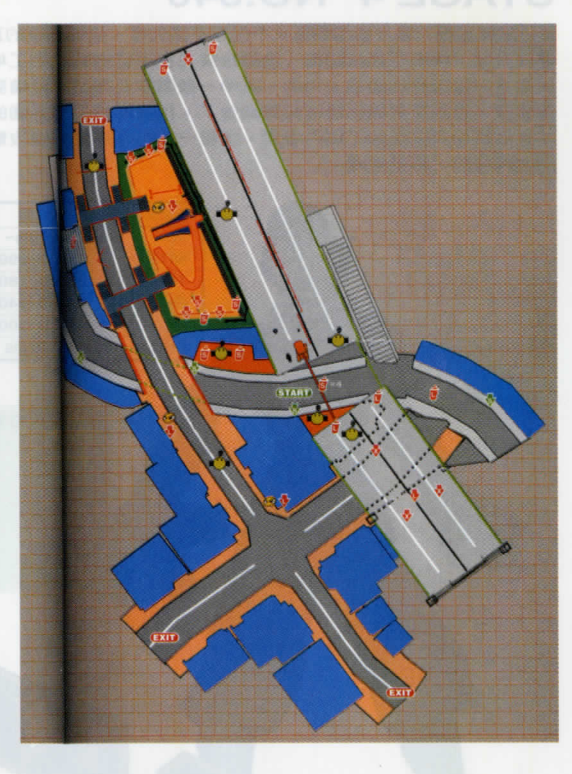
STAGE 2：Love Trap

破關重點：角色一開始在水道內，左路沒有特別，為免在這關繞路，建議取過油漆後就走上旁邊的樓梯，公路上，先滑到地圖下對面的公路噴對面的紅箭咀處。接著再回到橋的另一邊盡頭噴個大塗鴉。然後從旁到公園，畫面下方的戈 沿馬路往地圖下方走，那麼玩家即可快速完成這關，而途中亦不必受敵人所阻。要留意舞台某些塗鴉處在公道之下，不要忘了。

時限：700 秒
破關條件：在所有紅箭咀處塗鴉
敵人資料：一開始有警官和黑幫，塗鴉 5 處後機動隊出現

Rank	所需分數
JET	41000pts~
NITRO	30000~40990pts
TURBO	25000~29990pts
ENGINE	19000~24990pts
MOTOR	14000~18990pts
PEDAL	0~13990pts













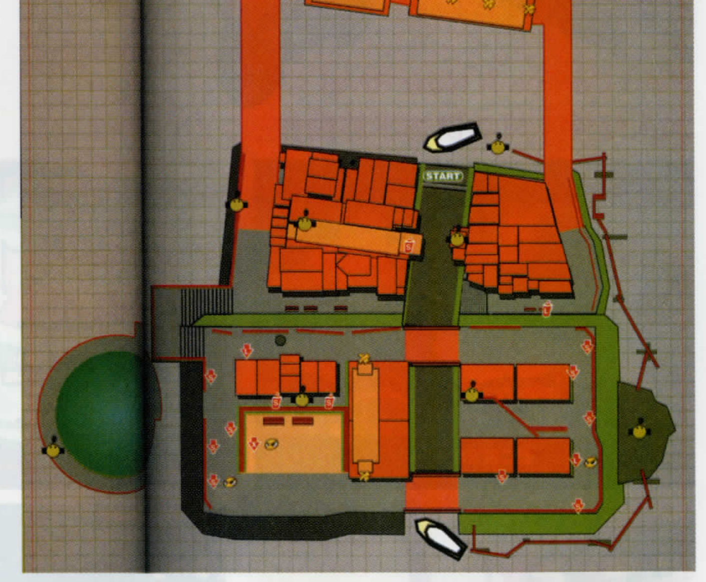
STAGE 3：THE MONSTER OF KOGANE

破關重點：一開始上樓梯，沿路不斷噴油，通過地圖上方的隱藏通道，繞過圈子，可來到地圖左方的樓梯，到住宅區上層去。

上去後，趁還未有敵人，先找一些花耗工序的大圖案噴吧，接著即使直昇機出現，只要你快快噴過剩餘的簡單的圖案即可輕易過關。

時限：600 秒
破關條件：在所有紅箭咀處塗鴉
敵人資料：塗鴉 3 處後警太與警官出現，塗鴉 8 處後直昇機出現

Rank	所需分數
JET	30000pts~
NITRO	22000~29990pts
TURBO	18000~21990pts
ENGINE	14000~17990pts
MOTOR	10000~13990pts
PEDAL	0~9990pts















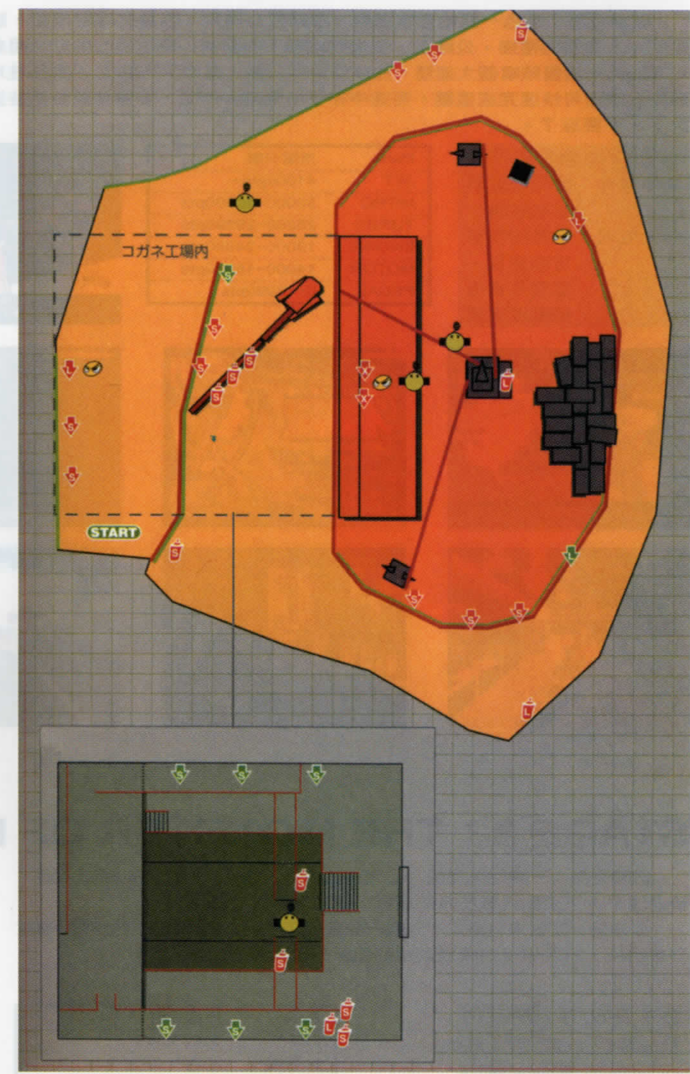
STAGE 4 NO.540

破關重點：舞台構造簡單，不過斷不能大意，後期出現的直昇機攻擊力非同凡晌，中不了幾技即死。奉勸玩家先在吊臂機旁跳到工場頂噴過幾個大圖案，接著是地圖最上角的，其中一個圖案要彈牆才能噴到，可能要多番嘗試，否則直昇機出現後再無機會了。接著再噴工場外圍的，留待最後才走到百份百安全的工場內噴漆。這樣一來可避過直昇機攻擊，特殊部隊形也同虛設，輕易過關。

Rank	所需分數
JET	30000pts~
NITRO	22000~29990pts
TURBO	21990~18000pts
ENGINE	17990~14000pts
MOTOR	13990~10000pts
PEDAL	0~9990pts

時限：600 秒
破關條件：在所有紅箭咀處塗鴉
敵人資料：塗鴉 3 處後傘兵出現，塗鴉 8 處後直昇機出現





Here Comes A New Rival

加入條件：成功模彷示範動作













STAGE 5 KOGANE CIRCUS

Rank	
JET	29000pts~
NITRO	22000pts~28990
TURBO	18000~21990pts
ENGINE	15000~17990pts
MOTOR	11000~14990pts
PEDAL	0~10990pts

◆ Map
時限：800 秒
破關條件：擊退所有敵人
敵人資料：塗鴉隊 Vocie Jam 三人

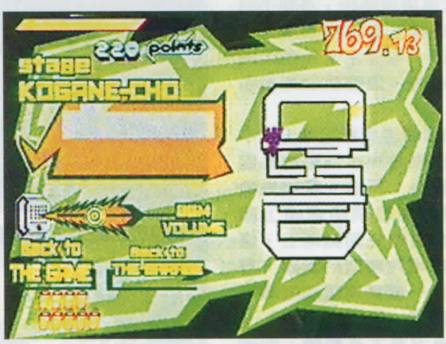


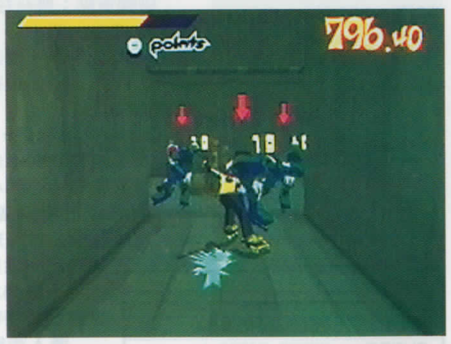
And Here Comes A New Challenger
加入條件：成功模彷示範動作

破關要點：遊戲內第一次首腦戰，三位敵人頭上有一個數字，是為體力，代表要用油漆噴的次數，到0時會倒下。成功將三名敵人擊倒即過關。舞台上3名敵人會不斷逃走，兼且他們不會攻擊，建議使用速度型角色，那麼即可輕易追上他們，往他們背上噴油。敵人到達某幾個指定地點時，假若你在敵人一定範圍以外，他們會駐足一會兒，這時候玩家萬不要從正面進攻，繞到他們後方才追趕為上，否則他們一衝刺就會推倒你，你又要重新追趕。你應該從他們背後切入，一旦貼到他們背後不要放過機會，緊貼著他們背後，連按噴油可連續扣他們幾點體力，重複幾次，那不用花太多時間難即能擊倒他們。

如玩家找不著敵人的時候可按START查看敵人所在，假設敵人身在遠處，繞小路埋伏也是個不錯的提議。另外在狙擊時繞捷徑追趕是舞台的基本所需，倒如在中間鐵橋不要慢吞吞沿橋走到對面，衝刺幾下跳躍到對面會快得多，那樣即能更快趕及敵人。













STAGE 6 BETTEN BOOGIE

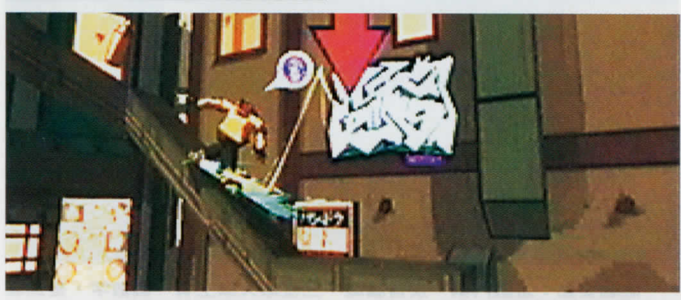
時限：800 秒
破關條件：在所有紅箭咀處塗鴉
敵人資料：塗鴉 4 處後警察和防暴隊出現，塗鴉 11 處後警官和機動隊出現

Rank	
JET	44000pst~
NITRO	32000~43990pts
TURBO	25000~31990pts
ENGINE	19000~24990pts
MOTOR	13000~18990pts
PEDAL	0~12990pts

破關重點：起首在屋頂，因為沒有油漆，加上策略運用，抓夠油漆後不先如回到地面。先噴過如地圖右上角一個大型圖案，與及其他大圖案，再噴小型的，所有敵人差不多出齊來吧。不用擔心，接著就到地圖上邊，從旁邊的通氣口滑到上面，所有敵人都上不了你，拿你沒辦法的，小心走不要掉到下面，那可謂幾乎完成了舞台。接著沿路在紅色箭咀地方塗鴉可過關。

該個舞台記緊要步步為營，不然從屋頂掉下來又要回到畫面上方通風口再攀上屋頂。攀上通風頂其實也有一定難度，位置要十分準和小心，當有敵人在旁邊時更是難上加難。以外，欲在屋頂跳到對面房子時先要衝刺，不然過不了對面。

舞台內敵人阻力不強，記著以上要點不難過關。













STAGE 7 Graffiti High

時限：500 秒
破關條件：在所有紅箭咀處塗鴉
敵人資料：塗鴉 3 處後特種部隊和警官出現，塗鴉 11 處後坦克車出現

Rank	
JET	32000pts~
NITRO	25000~31990pts
TURBO	22000~24990pts
ENGINE	18000~21990pts
MOTOR	15000~17990pts
PEDAL	0~14990pts

破關重點：舞台在火車貨場開始，身軌不時有列車經過，要小心。路軌上有很多噴漆，先取過。為免繞路，噴過停火車場左下角的大圖案再上路為上。然後往右邊，沿路軌到地圖右邊的迴旋處去。

到達迴旋處廣場，很多噴漆處都在地上，不要心急，籍特種部隊未出現時先以為踏腳為踏腳滑行到廣場中心的小圓台，再走上電纜先後滑行到右及下邊兩個屏台在紅箭咀處噴上圖案，特殊部隊出現。玩家這時先回到地上，快速繞圈子噴過廣場內牆壁的圖案，再從衝上廣場左邊一部貨車跳向隱藏通道可擺脫特種部隊，往往市街去。

進入市街後沒有太多難題，即使回車出現，玩家只要火速在市街上的紅箭咀地方噴漆，他們的炮火只會落空，那麼便可過關。

Garam











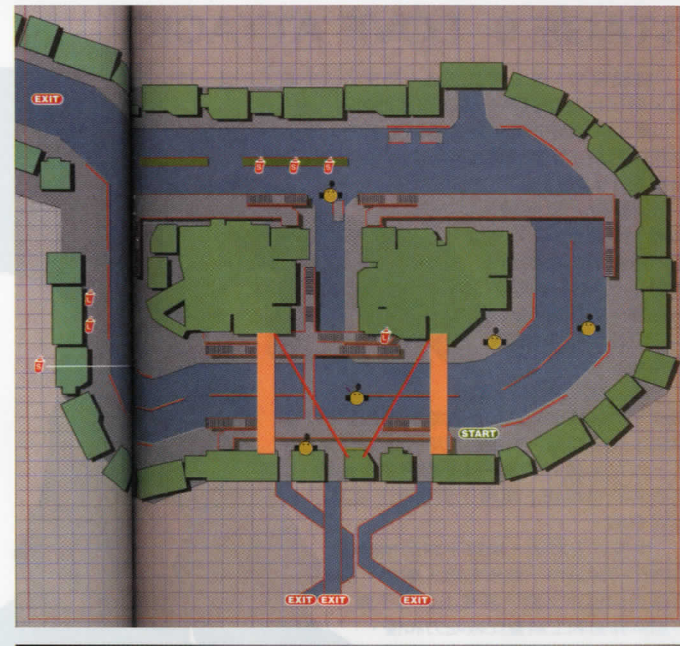


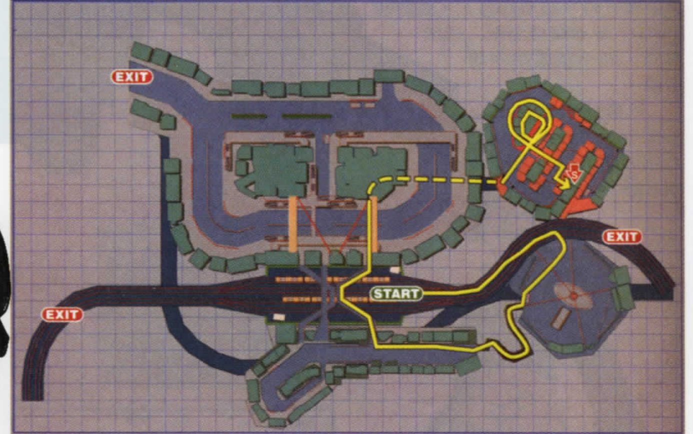


STAGE 8 NOISE REDUCTION

時限：800秒
破關條件：擊退Noise Reduciton隊
敵人資料：Noise Reduciton隊三人

Rank	
JET	29000pts~
NITRO	22000~28990pts
TURBO	18000~21990pts
ENGINE	15000~17990pts
MOTOR	11000~14990pts
PEDAL	0~10990pts





And Here Comes A New Rival

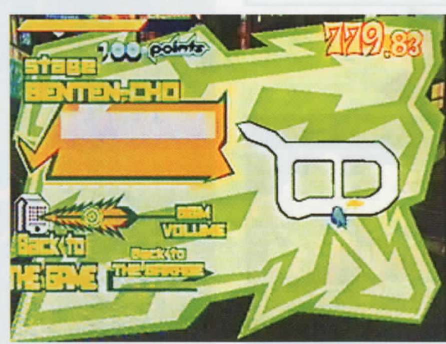
加入條件：比YOYO快到達指定地點噴上記號

破關要點：遊戲第二場首腦戰，與STAGE 5一樣是場追逐戰，敵人也不會作攻擊，所以建議用一些速度型角色。舞台目標同是在敵人背後噴油，擊倒他們。

開始時先適應新舞台地形，在追趕途中緊記他們駐足的幾個位置，再使用與STAGE 5一樣的戰法不難擊倒他們。

起首時候，橫豎無油漆無手，建議先趕散敵人再沿路一面拾油漆一面追趕，接著敵人會在地圖不斷繞圈子，有時候會駐足在天橋上，對應地圖可輕易尋到敵在所在，加以狙擊。















STAGE 9 LOVE ATTACK

破關要點：第三場首腦戰，舞台模式不變，亦是一場追逐戰，所以也建議選用一些速度型角色。

舞台開始前先忠告各位馬路如虎口，請小心舞台上縱橫的汽車，不然被撞倒可花費不少時間，再追可要走一大段路。

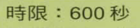
起點旁，三名敵人就在你旁邊，由於手頭上沒有漆油，所以先趕她們到下邊好了。沿路南下地圖追趕，倚欄杆處有很多漆油，可沿路拾過追趕。

由於舞台由很多直路構成，所以今關比之前的首腦戰來得容易，即使閣下技術麻麻，只要你選用一名速度高的各色，你在直路上不消一陣子即能追及他們，在長長的單程路上連續往他們背上噴漆，將之擊倒。

根據以上方法，玩家下斜至地圖南邊時已可將其中一至兩名敵人擊倒，接著就是回程路上斜。其實上斜也不難，不過單靠衝刺上斜會比較吃力和慢，見到欄杆時不妨滑行而上，並對照START鍵地圖推測敵人逃走方向，繞小路或拐內灣狙擊。

只要玩家舞台上小心車子，以及參考以上方法，失敗機會可謂微乎其微。





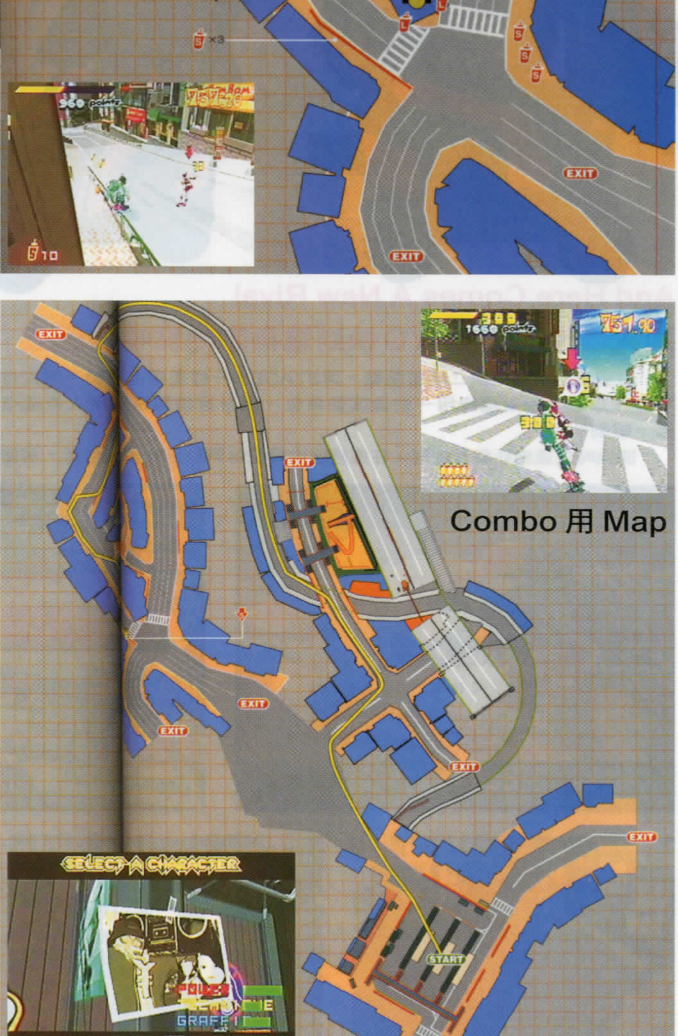
時限：600 秒
破關條件：擊退 Love Jokers 隊三人
敵人資料：Love Jokers 隊三人

Rank	
JET	29000pts~
NITRO	22000~28990pts
TURBO	18000~21990pts
ENGINE	15000~17990pts
MOTOR	11000~14990pts
PEDAL	0~10990pts



And Here Comes A New Rival

加入條件：以 Cube 成功模彷示範動作，並用 Combo 比 Beat 先到達指定地點噴上圖案，以及完成新舞台「STAGE 10」及「STAGE 11」



Combo 用 Map

STAGE 10 BATTAM STREET

破關要點：De La版本追加的美國新舞台，故事講述Combo與Cube訪日之來由。該個舞台建議選角Combo，舞台講求高難度動作，建議用Cube。在起點四圍，漫天都是油漆，一旁的廣場亦是，先取過夠再講。接下來，建議在殺手幫未出現前先將目標移向地圖上邊一個小圖，玩家要先助跑跳往旁邊的廣告板助力彈向紅箭咀處噴去，有一定難度，可能要反復嘗試。

接下來就是地圖右邊，廣場旁四個小圖，低處兩個且留在最後，其中兩個在牆壁高處，要彈牆再上跳才能噴上，亦有難度，相信亦要花費一段時間，趁敵人還是小數時先噴上會較好。這處有個小秘訣，由地圖下面而上滑過去，利用凸出的斜板借力會略為容易。

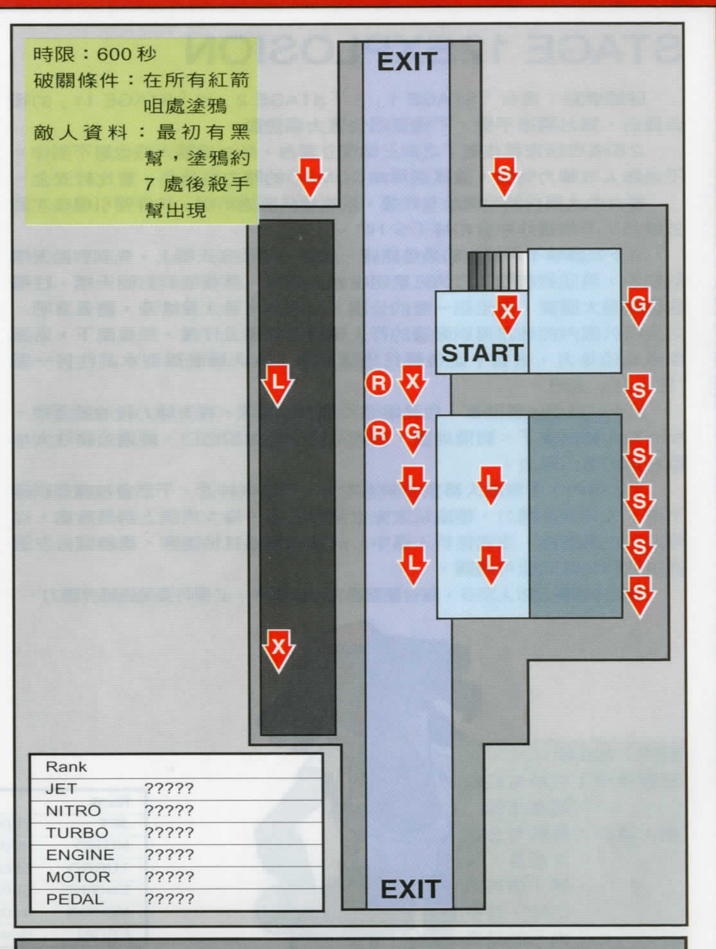
接著回到經樓梯回到大廈上，助跑跳上地圖中間天橋噴過工序多多的圖案，再從天橋中間跳到地圖左邊的大廈，先後噴上3個圖案，大概殺手幫都差不多出現。這時由於都完成了舞台上最為繁複的圖案，玩家繼然回到起點的大廈噴過其餘的圖案，再跳落廣場噴回先前牆壁的便可過關。











時限：600秒

破關條件：在所有紅箭咀處塗鴉

敵人資料：最初有黑幫，塗鴉約7處後殺手幫出現

Rank	
JET	?????
NITRO	?????
TURBO	?????
ENGINE	?????
MOTOR	?????
PEDAL	?????

STAGE 11 GRIND CITY

時限：999秒

破關條件：在所有紅箭咀處塗鴉

敵人資料：最初有黑幫，塗鴉約6處後電力戰隊出現，塗鴉約10處後直昇機出現。

Rank	
JET	?????
NITRO	?????
TURBO	?????
ENGINE	?????
MOTOR	?????
PEDAL	?????

破關重點：舞台看似簡單，其實複雜。舞台建築物四處，高高低低，眼花繚亂，很難認清定紅箭咀的位置。開始後，玩家左右兩邊各有一部電梯，通往上層大廈。隨意兩擇其一亦無不可，皆因大廈上有多條電纜將四棟大廈相連，小心觀察即可找到通往目標箭咀的電纜。無論你在那一棟大廈，大廈上必定要大量油漆，首要抓夠油漆數量再說。

接著，請玩家先找尋電纜先後跳往地圖正中上下噴過3個大圖案，不然，待直昇機出現就恨錯難返，飛彈會在你噴油之時轟開你，再無機會補救。

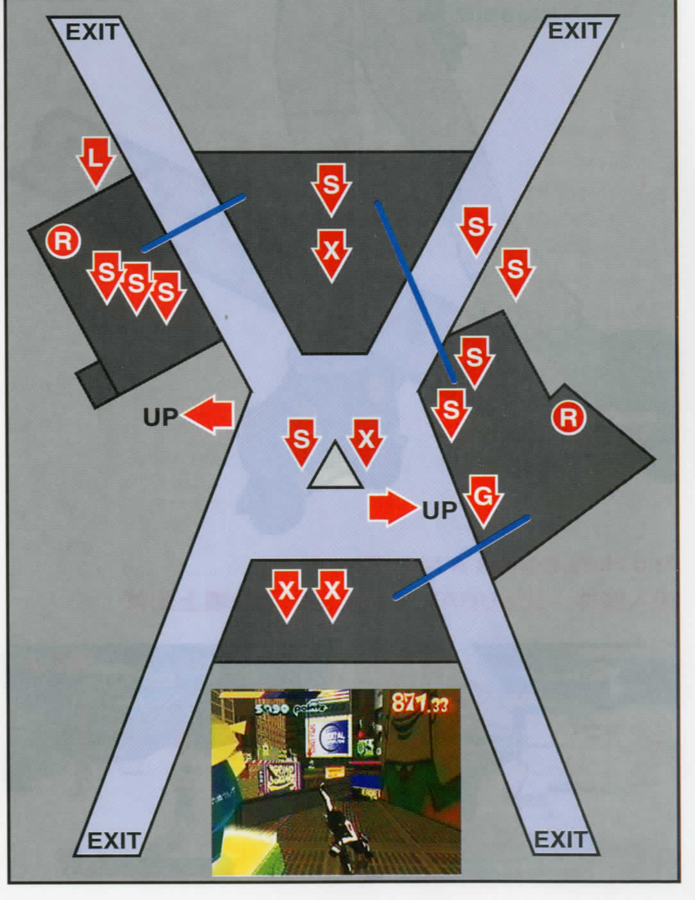
油過3個大圖案後就是位於地圖中心小台的圖案，玩家或可以從大圖案的高台處跳往小台，又或者在大廈的電纜上滑行中準時間跳到小台，油過小台上神像旁兩個圖案。

之後是地圖右邊大廈對上的圖案，先上大廈，往地圖上邊走去，盡頭有個缺口，看見對面的圖案吧??直接跳過去油上或斜接往旁邊的牆壁借力往圖案去油上亦可，提示各位第一個方法會較易。

這時候直昇機差不多出現了，不過玩家這時經已破解舞台上所有難處，只要你不逗留在同一個地方太久，直昇機已冇機會射中你。餘下的圖案亦再冇難度，請按START對照地圖油過就可輕易過關。







STAGE 12 EXPLOSION

破關要點：舞台「STAGE 1」、「STAGE 2」和「STAGE 11」的複合舞台，舞台構造不變，不過箭咀位置大幅變動。

之前各位玩家都攻破了之前三個獨立舞台，所以這關大概也難不到你。不過敵人攻擊力強勁，建議選用如COMBO的體力型角色，會比較安全。

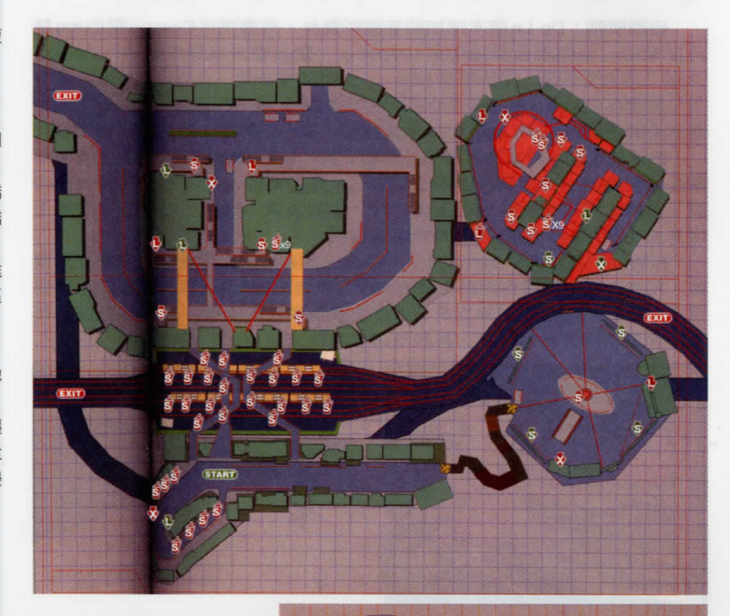
舞台內大部份箭咀處設有炸彈，玩家應先衝過箭咀，待炸彈引爆後才回去噴油，不然被炸中會扣掉不少 HP。

以下為講解不用繞路的最佳路線。玩家一開始在天橋上，先到對面天橋取油漆，再回到起點下方的紅箭咀噴過大圖案。然後回到對面天橋，往橋盡頭噴過大圖案，再走到一旁的公園。公園內又有大量噴漆，盡量拿吧。之後噴公園內的地方再到旁邊的行人橋噴過兩尊公仔像，然後南下，沿途噴過箭咀地方，去到十定後轉往地圖右邊，經天橋底跳到水渠往另一區「巴士站」去吧。

巴士站構造依舊簡單，也是噴漆和體力的溫藏，補充體力後油過這裡，所有敵人都出來了。對照地圖，火速從巴士站邊的出口，經過公路往大地圖左角的半山區去。

半山區內，所有敵人都集中到這裡來，行事要神速，不然會被纏個糾纏不清，失掉很多體力。建議玩家先從區內右邊一條大馬路上到最高處，從旁進入左邊道路，油過後折入區中心的樓梯油過其他圖案，再繞回去左邊通道油回剩餘的即可過關。

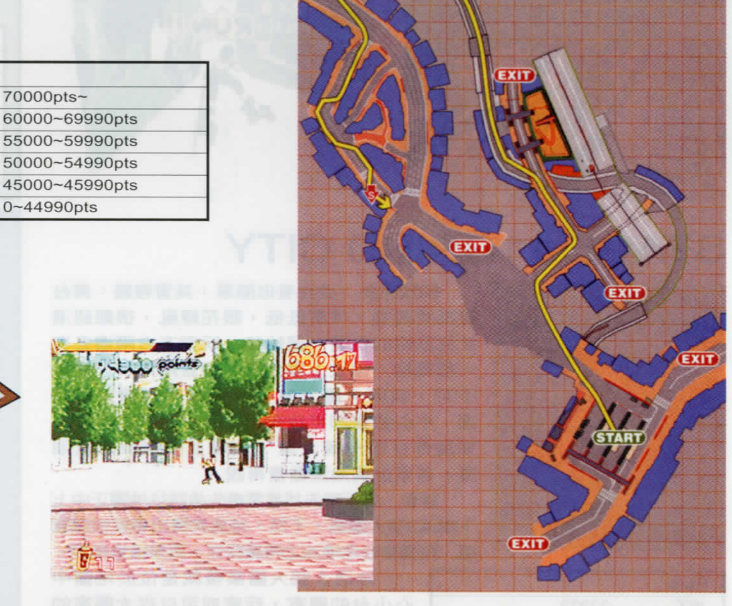
由於這個舞台敵人眾多，舞台難關盡在半山區內，必要時要繞路補充體力。





時限：999 秒
破關條件：在所有紅箭咀處塗鴉
敵人資料：最初有金之才成員，塗鴉十處後戰鬥隊、殺手大元帥及直昇機會出現

Rank	
JET	70000pts~
NITRO	60000~69990pts
TURBO	55000~59990pts
ENGINE	50000~54990pts
MOTOR	45000~45990pts
PEDAL	0~44990pts








And Here Comes A New Rival
加入條件：比 SUGAR 快到達指定地點噴上記號









STAGE 13 Fight VS Flight

破關要點：「STAGE 3」、「STAGE 4」和「STAGE 5」的複合舞台，由於各位已對舞台有基本概念，相信也難不到大家。

敵人攻擊力如上關同樣強勁，建議以HP能力選角。

舞台一開始在貧民區，四處也是漆油，拾過後一面噴油北上，打破北面的牆壁往另一區去。

到達地地國背邊，這區難在要跳往左方的球體處及區內的屋頂噴油，由於現時未有太多敵人，玩家可耐心嘗試，相信吸受經驗後再跳一兩次便可完事。然後油過區內其他地方，飛行戰鬥隊出場，玩家可從區中的隱藏通道往下水渠避開他們。

來到下水渠，構造簡單不過，但由於戰鬥部隊在通道內團團轉，噴水道地圖中間的圖案時難免會中他們幾記攻擊，跟他們博火快快噴完，不要浪費時間，這是玩家的唯一生路。

都油過圖案後由水道左下角到工場區，工廠內有很多回復噴漆，必要時就回來吧，接著重複回復體力與在工場噴油即可過關。

And Here Comes A New Challenger

加入條件：比SODA快到達指定地點噴上記號

時限：999秒
破關條件：在所有紅箭咀處塗鴉
敵人資料：最初有金之才戰鬥部隊和狙擊手，塗鴉8處後機甲戰鬥隊出現

Rank	
JET	62000pts~
NITRO	55000~61990pts
TURBO	52000~54990pts
ENGINE	48000~51990pts
MOTOR	45000~47990pts
PEDAL	0~44990pts














STAGE 14 BETTEN BURNING

破關重點：「STAGE 6」、「STAGE 7」和「STAGE 8」的複合關，由於各位已對舞台有基本概念，相信也難不到大家。亦因為敵人火力強勁，建議使用體力型角色。

玩家一開始在地圖最左下角的市區，區內有很多噴漆，先取過。至於該區的回復藥水還請留下，那是該個舞台的勝負關鍵。油過該區後請轉往地圖右邊，往迴旋處去。

迴旋處區最麻煩的亦然是屏台上的噴漆處，玩家在舞台上仍然要借助電纜和中心小圓台以跳到屏台上，趁未有敵人時先噴吧。然後油過迴旋處其他地方，所有敵人差不多出來了，到斜台背面進「地下鐵車站」到另一區吧。

進車站後跳到路軌，路軌上不時有「地下鐵」駛過，要小心前進，經過地下鐵朝步向另一個車站往另一區。

到另一個車站後上去後便是大街，由於大街廣闊，玩家很容易就可避開敵人攻擊。如體力和噴漆不足可走到地圖下方到幾條天橋或到起點補充。然後油過大街和天橋上的紅箭咀處，可朝往方才進來的車站，進入對街的車站，往最後一區。

最後一區地方狹小，加上這時候敵人已全數出場，玩家免不了被敵人圍攻。幸好這裡大部份的噴漆處都在屋頂，玩家不妨先油過地板幾個簡單的圖案後快衝到區中上方，滑上欄杆，那麼敵人也奈你不何，只要留神不掉到地上，循環油過屋頂的圖案處即可過關。

EXIT
EXIT
EXIT
EXIT
EXIT
EXIT
START

Rank	
JET	50000pts~
NITRO	44000~49000pts
TURBO	42000~43990pts
ENGINE	39000~41990pts
MOTOR	36000~38990pts
PEDAL	0~35990pts

時限：999 秒
破關條件：在所有紅箭咀處塗鴉
敵人資料：最初有戰鬥員，塗鴉 10 處後再有戰鬥員及將軍出現。

















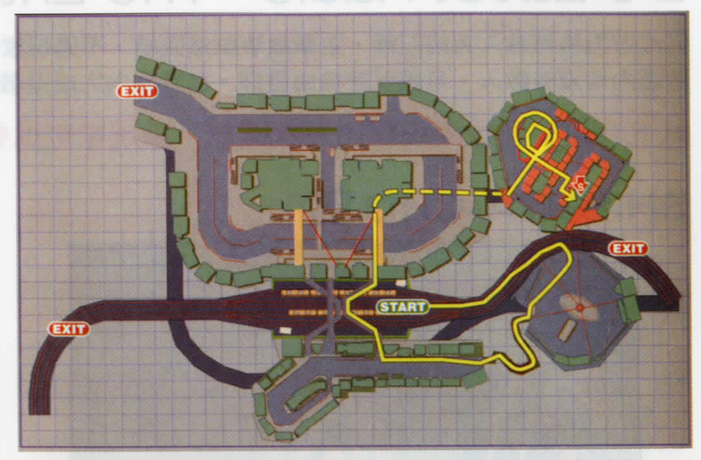
STAGE 15 BEHIND THE MASK

時限：800 秒
破關條件：擊退 Voice Jam 隊
敵人資料：Voice Jam 隊三人

Rank	
JET	29000pts~
NITRO	22000~28990pts
TURBO	18000~21990pts
ENGINE	15000~17990pts
MOTOR	11000~14990pts
PEDAL	0~10990pts

破關要點：這四次首腦戰，經過之前三次，各位也掌握到過關的竅門吧。選角依然推介速度型角色，只要重新熟習地型，參考之前三場戰法，不用一會兒就可過關。

舞台開始時敵人就在你身旁，由於手頭上沒有漆油，先趕他們下去吧。接著在追趕途中，玩家會到達地圖上方，滑上通風口就可找到油漆。再尋敵人，他們大概都在地面駐足，趕上他們，追緊他們背後噴油，他們會繞圈子逃走，有時會跳上屋頂，不過玩家也不用跟著，先預測他們逃走的方向，往那方向去，他們總會跳回地面，這時就是機會。由於版圖地方狹小，敵人移動幅度不大，要趕上噴他們並不難，重複以上動作可輕易過關。











STAGE 16 FINAL GROOVE

時限：600 秒
破關條件：在所有紅箭咀處塗鴉
敵人資料：最初有「金之才」，塗鴉 4 處後幕後首腦出現

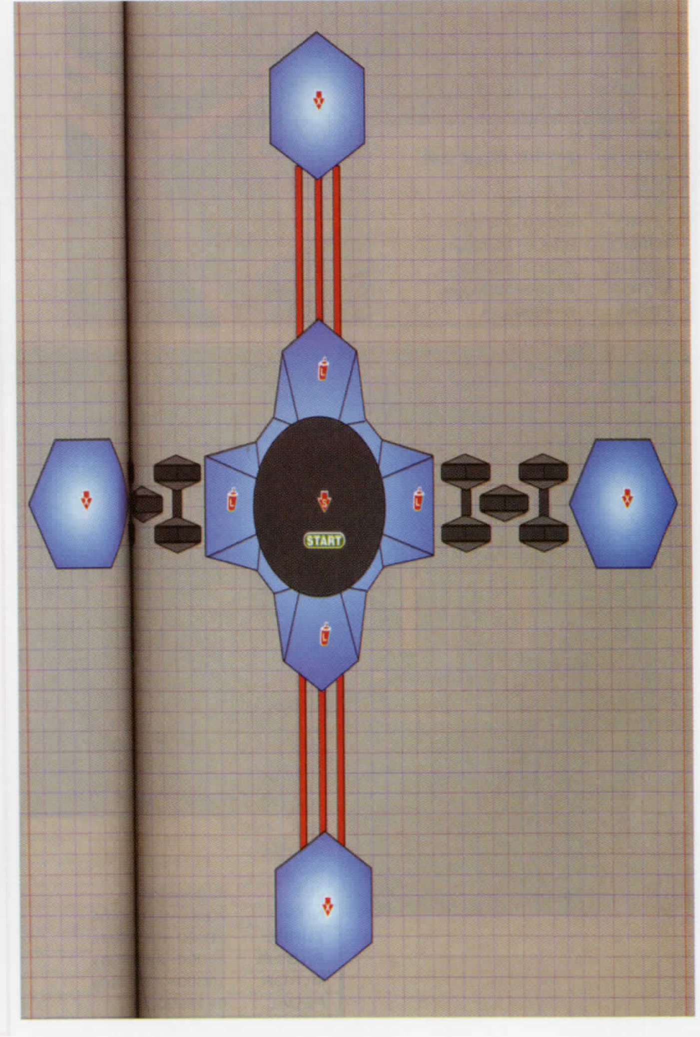
Rank	
JET	29000pts~
NITRO	22000~28990pts
TURBO	18000~21990pts
ENGINE	15000~17990pts
MOTOR	11000~14990pts
PEDAL	0~10990pts

破關要點：故事裡最後一個舞台，舞台上按 START鍵不會顯示版圖，請參照攻略地圖。選角依然建議使用體力型角色。

雖然是最後一關，不過倒沒有什麼難度。玩家一開始身處在個永永轉，上面四處是噴漆，先取過。然後，玩家可往地圖上、下、左或右任何一個方向走去，往對岸去噴上圖案，油過後該部份會塌下，所以不用擔心走錯路。噴油時，妖獸「金之才」會阻礙你噴油，你可以伺機走到一旁再回去噴，又或吃他一記攻擊持續完成圖案，如想快的話請選後者。

舞台上較麻煩的可謂是地圖左和右方兩個圖案，玩家要一氣呵成連續幾下跳過輸送台方可成功，接著的便不是問題。

完成四個圖噴案最後首腦出現，他位於永永轉的中心，玩家單靠跳躍可進不了那裡。觀察中心四周，有兩條單杆吧，好好較準位置後滑行上去便可往中心處噴油，完成遊戲。











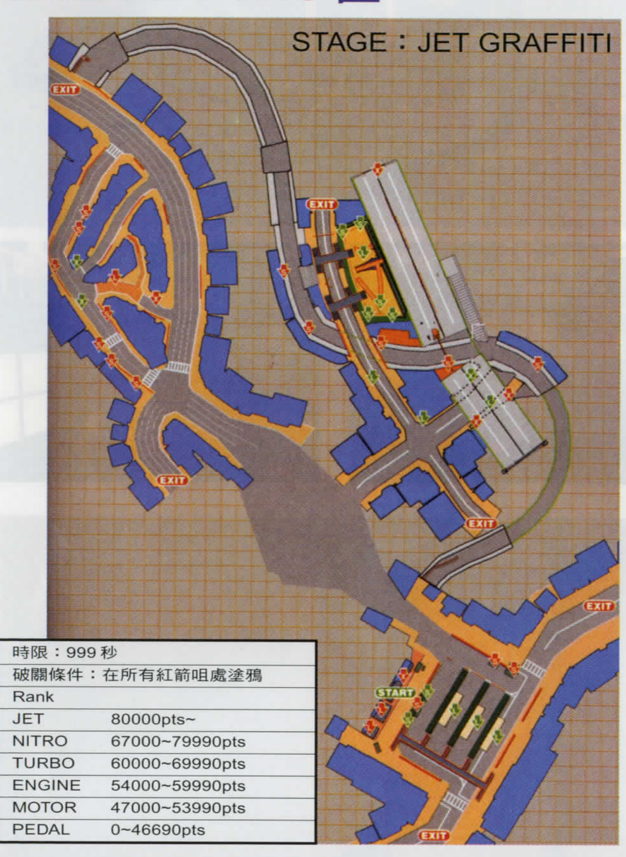
De La Jet Radio~The Extra~

完成遊戲後再載入完成記錄，主章故事雖然完結，不過玩家仍然可繼續遊戲。載入進度之後你會找到幾個新版圖，每個版圖內均沒有敵人，可讓玩家自由發揮，於時限內完成遊戲，亦是一個不錯的選擇。

以下刊出有關隱藏版圖和遊戲資料，讓玩家可以參考，完成遊戲。

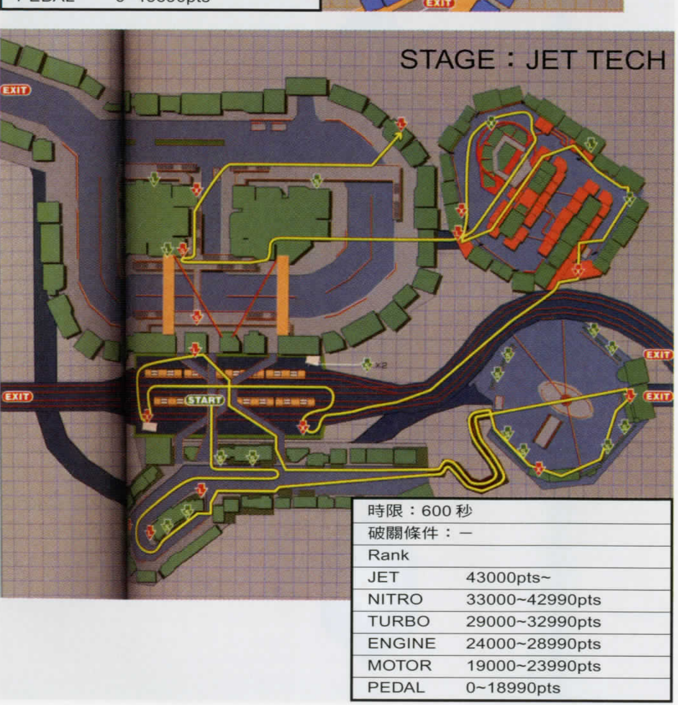
SHIBUYA-CHO 區

STAGE：JET GRAFFITI



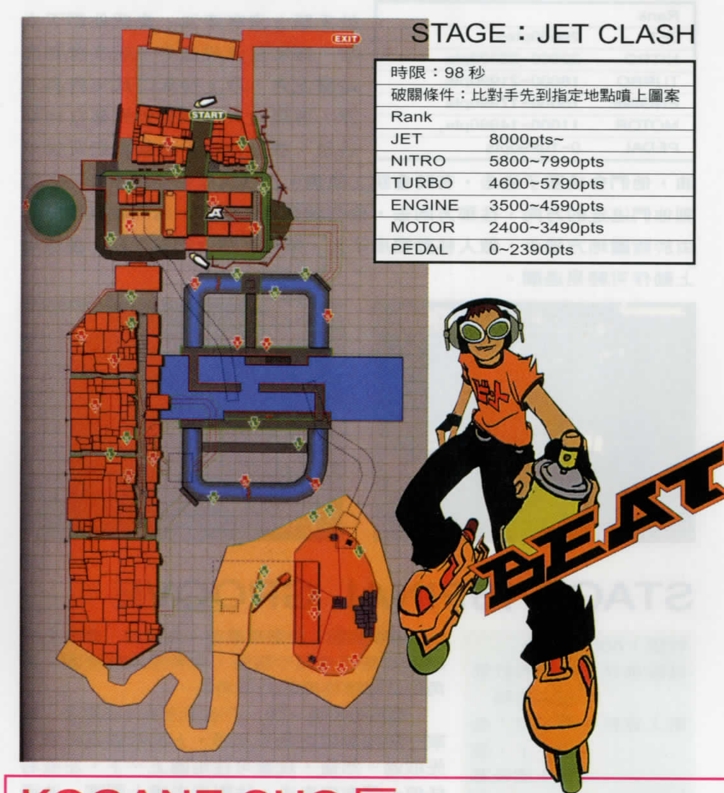
時限：999 秒	
破關條件：在所有紅箭咀處塗鴉	
Rank	
JET	80000pts~
NITRO	67000~79990pts
TURBO	60000~69990pts
ENGINE	54000~59990pts
MOTOR	47000~53990pts
PEDAL	0~46690pts

STAGE：JET TECH



時限：600 秒	
破關條件：—	
Rank	
JET	43000pts~
NITRO	33000~42990pts
TURBO	29000~32990pts
ENGINE	24000~28990pts
MOTOR	19000~23990pts
PEDAL	0~18990pts

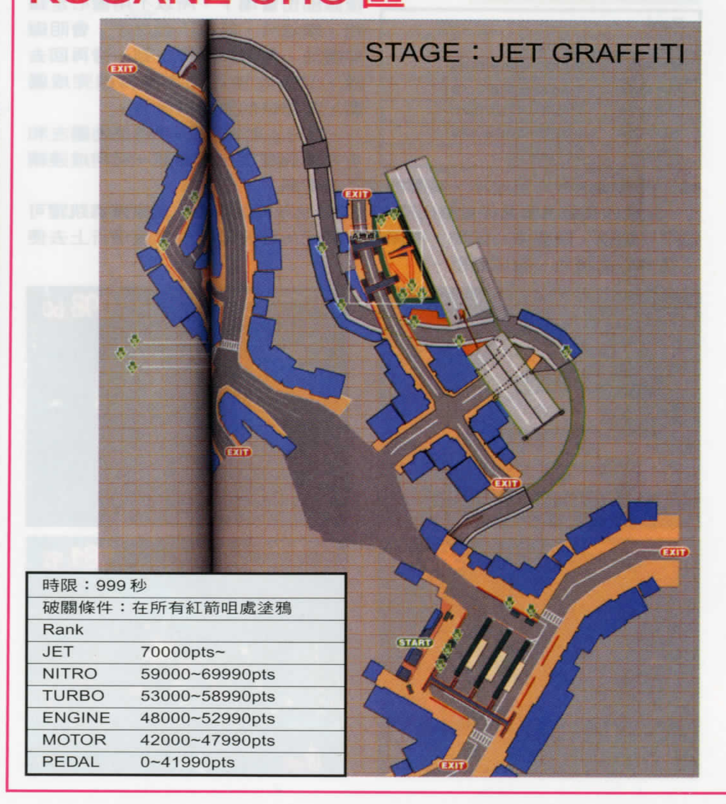
STAGE：JET CLASH



時限：98 秒	
破關條件：比對手先到指定地點噴上圖案	
Rank	
JET	8000pts~
NITRO	5800~7990pts
TURBO	4600~5790pts
ENGINE	3500~4590pts
MOTOR	2400~3490pts
PEDAL	0~2390pts

KOGANE CHO 區

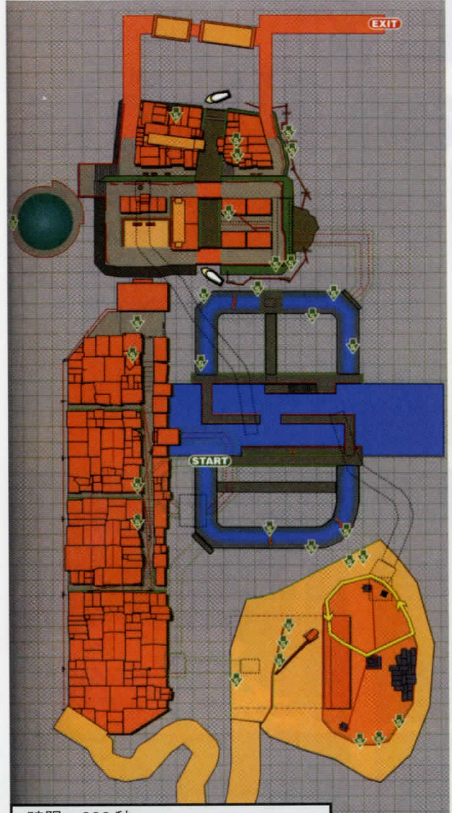
STAGE：JET GRAFFITI



時限：999 秒	
破關條件：在所有紅箭咀處塗鴉	
Rank	
JET	70000pts~
NITRO	59000~69990pts
TURBO	53000~58990pts
ENGINE	48000~52990pts
MOTOR	42000~47990pts
PEDAL	0~41990pts

BETTEN-CHO 區

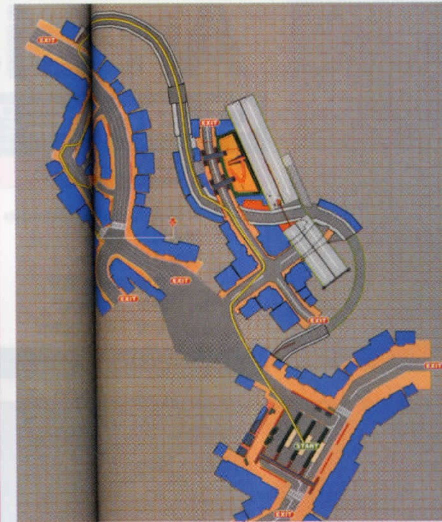
STAGE：JET TECH



時限：600 秒	
破關條件：—	
Rank	
JET	47000pts~
NITRO	38000~46990pts
TURBO	33000~37990pts
ENGINE	32990~29000pts
MOTOR	24000~28990pts
PEDAL	0~23990pts

時限：121 秒	
破關條件：比對手先到指定地點噴上圖案	
Rank	
JET	8000pts~
NITRO	5800~7990pts
TURBO	4600~5790pts
ENGINE	3500~4590pts
MOTOR	2400~3490pts
PEDAL	0~2390pts

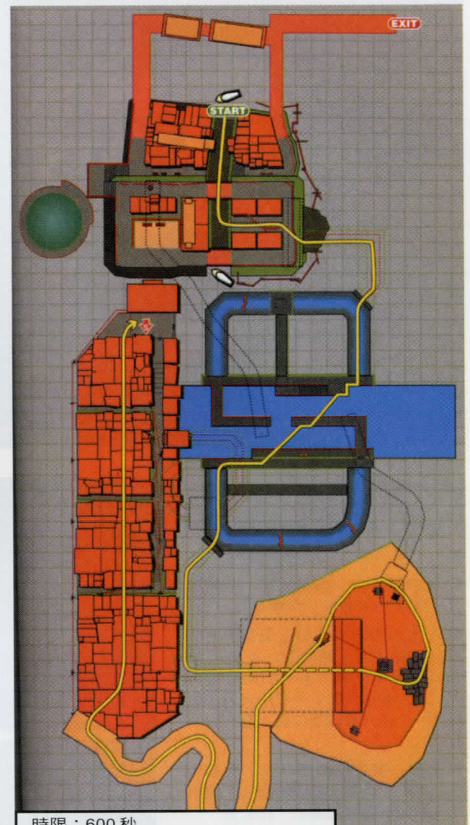
STAGE：JET GARFFITI



時限：999 秒	
破關條件：在所有紅箭咀處塗鴉	
Rank	
JET	78000pts~
NITRO	65000~77990pts
TURBO	58000~64990pts
ENGINE	52000~57990pts
MOTOR	45000~51990pts
PEDAL	0~44990pts

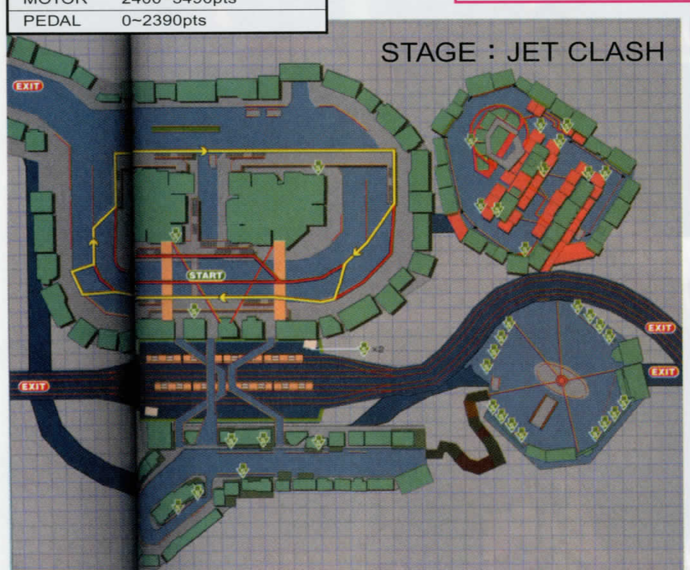
STAGE：JET TECH



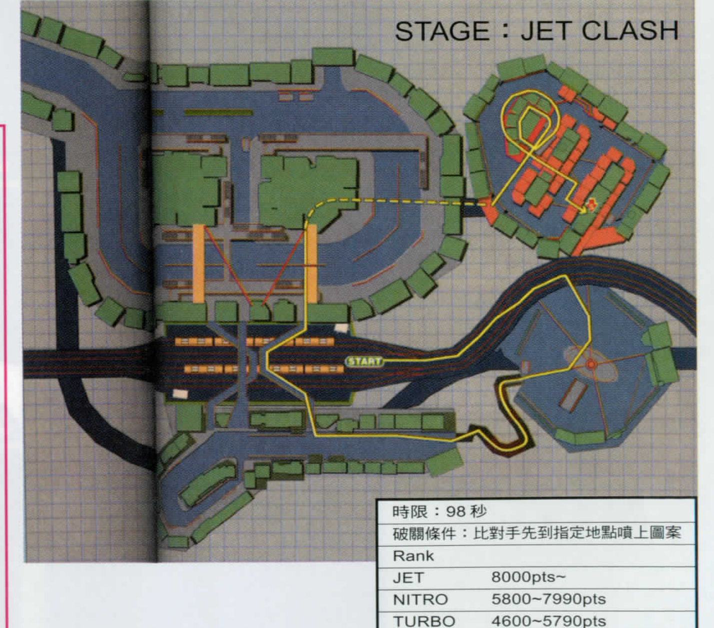


時限：600 秒	
破關條件：—	
Rank	
JET	52000pts~
NITRO	43000~51990pts
TURBO	38000~42990pts
ENGINE	34000~37990pts
MOTOR	29000~33990pts
PEDAL	0~27990pts

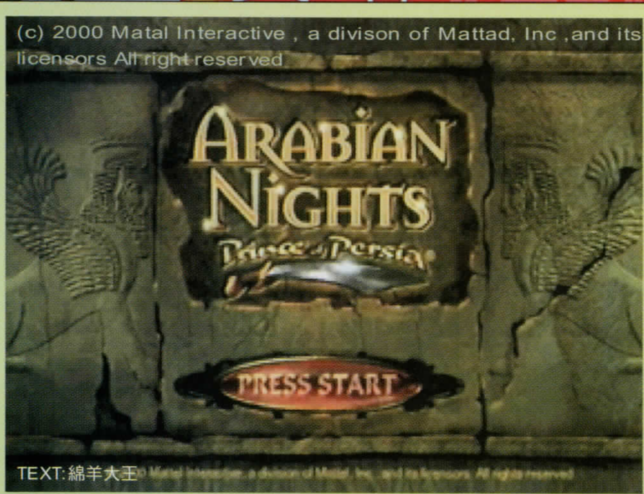
STAGE：JET CLASH



STAGE：JET CLASH



時限：98 秒	
破關條件：比對手先到指定地點噴上圖案	
Rank	
JET	8000pts~
NITRO	5800~7990pts
TURBO	4600~5790pts
ENGINE	3500~4590pts
MOTOR	2400~3490pts
PEDAL	0~2390pts



TEXT: 綿羊大王

波斯王子 Arabian Nights



發行商 / 製造商	Mattel Interactive
遊戲類型	ACT
發售日期	發售中
售價	39.99 美元
容量	GD ROM
記憶	16 BLOCKS

上回提要：話說王子營救公主不遂，從飛翔船急墜到藍空中，幸好好運掉到一個水池，得以不死。於是王子繼續他的英雄救美旅程。

第十一章

◆ 1. 王子一開始在這個位置。

◆ 2. 起初只有一條單程路，一路前進，找到一個瀑布，內裡有箭。

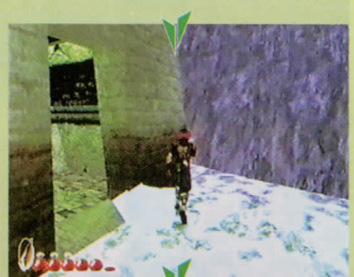
◆ 3. 走出瀑布，再爬上瀑布頂的小石，繼續上路。爬呀爬，上到一條橋，旁邊有一間小屋，門前有個冰像，男人被冰封著，不要用火刀，無效的……先記著這個位置，遲些我們再來。

◆ 4. 從一旁崖路繼續前進，有個神殿，先不要進去。繞過神殿，有條小路，看到上面有個洞吧，爬上去。上前調查地下的石像，王子大發神威將整個石像放入懷中……簡直神乎奇技……

◆ 5. 取過神像回去神殿，神殿大堂地下有個機關，踏上去按A鍵就好了，王子會將石像放到機關上，內裡的鐵閘得以開啟。


◆1






◆2


◆3













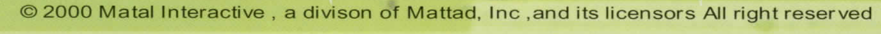

◆5




◆4


◆6

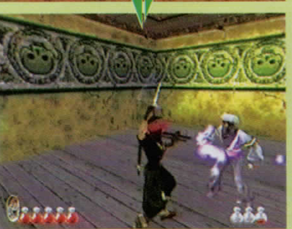






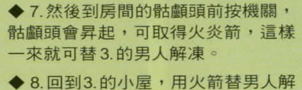



◆7

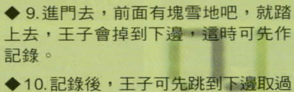
◆13



◆9

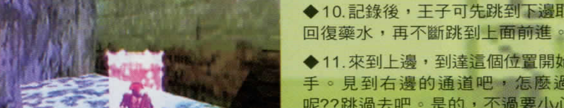
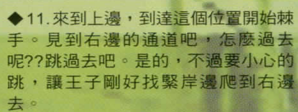
◆14

◆17


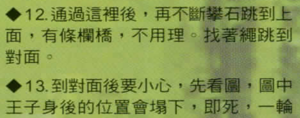




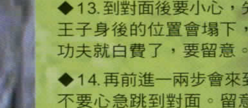
◆10

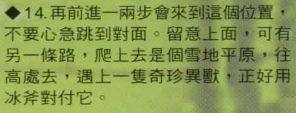





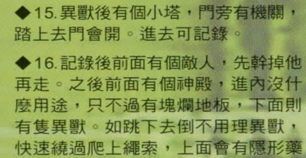


◆11



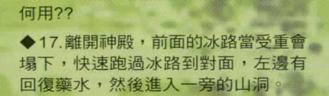

◆18




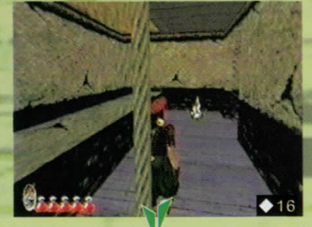


◆12

◆15



◆16

◆19


◆6.從中間的門走到房間，先收拾裡面的牛頭怪，到房間牆角可找到新武器「冰斧」。

◆7.然後到房間的骷顱頭前按機關，骷顱頭會昇起，可取得火炎箭，這樣一來就可替3.的男人解凍。

◆8.回到3.的小屋，用火箭替男人解封，他會為王子開門。

◆9.進門去，前面有塊雪地吧，就踏上去，王子會掉到下邊，這時可先作記錄。

◆10.記錄後，王子可先跳到下邊取過回復藥水，再不斷跳到上面前進。

◆11.來到上邊，到達這個位置開始棘手。見到右邊的通道吧，怎麼過去呢??跳過去吧。是的，不過要小心的跳，讓王子剛好找緊岸邊爬到右邊去。

◆12.通過這裡後，再不斷攀石跳到上面，有條欄橋，不用理。找著繩跳到對面。

◆13.到對面後要小心，先看圖，圖中王子身後的位置會塌下，即死，一輪功夫就白費了，要留意。

◆14.再前進一兩步會來到這個位置，不要心急跳到對面。留意上面，可有另一條路，爬上去是個雪地平原，往高處去，遇上一隻奇珍異獸，正好用冰斧對付它。

◆15.異獸後有個小塔，門旁有機關，踏上去門會開。進去可記錄。

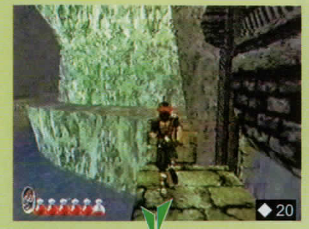
◆16.記錄後前面有個敵人，先幹掉他再走。之後前面有個神殿，進內沒什麼用途，只不過有塊爛地板，下面則有隻異獸。如跳下去倒不用理異獸，快速繞過爬上繩索，上面會有隱形藥水，不過前面又沒有敵人，隱形又有何用??

◆17.離開神殿，前面的冰路當受重會塌下，快速跑過冰路到對面，左邊有回復藥水，然後進入一旁的山洞。

◆18.山洞有隻牛頭怪，不要浪費體力，小心繞過就是。前進到達一個水池，右邊對面有路，不過現在跳過去可會跌死，王子只好先到水池內邊。

◆19.不停游進去，走到一個水塞，旁邊有間小屋，踏上旁邊的機關可進內拉手把關掉水掣。





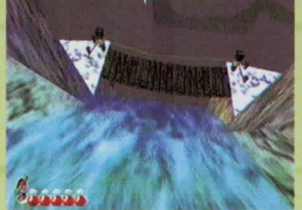
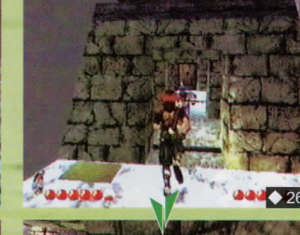




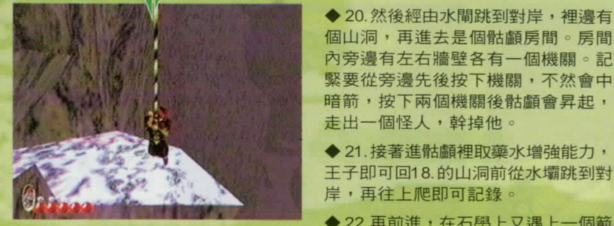
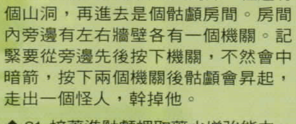
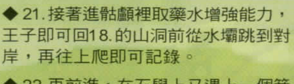
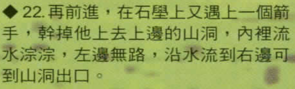









◆20.然後經由水閘跳到對岸，裡邊有個山洞，再進去是個骷髏房間。房間內旁邊有左右牆壁各有一個機關。記緊要從旁邊先後按下機關，不然會中暗箭，按下兩個機關後骷髏會昇起，走出一個怪人，幹掉他。

◆21.接著進骷髏裡取藥水增強能力，王子即可回18.的山洞前從水壩跳到對岸，再往上爬即可記錄。

◆22.再前進，在石壆上又遇上一個箭手，幹掉他上去上邊的山洞，內裡流水淙淙，左邊無路，沿水流到右邊可到山洞出口。

◆23.小心跳到下邊，沿左路前進。越過橋落到下邊，跳繩過對面，爬上山洞。

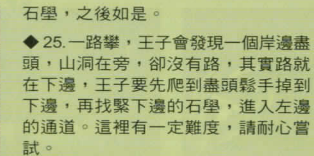
◆24.過山洞後不斷攀石壆到高處，及後到攀到一處只能找著岸邊，王子便慢慢爬到右邊，好不容易攀上另一個石壆，之後如是。

◆25.一路攀，王子會發現一個岸邊盡頭，山洞在旁，卻沒有路，其實路就在下邊，王子要先爬到盡頭鬆手掉到下邊，再找緊下邊的石壆，進入左邊的通道。這裡有一定難度，請耐心嘗試。

◆26.進山洞後下斷往上爬，再來到一個關口，打倒幾個敵人，拉機關放下城橋便到達下一關。

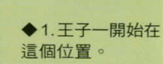
第十二章

故事大要：經過千辛萬苦，王子終於來到最後皇城。可是公主死不就犯，虎人也開始厭倦，決定處死公主，王子得趕快。







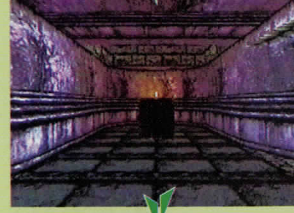
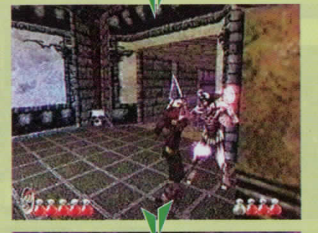
◆1.王子一開始在這個位置。

◆2.先跳過熔岩溝，右面有個敵人，為方便行事先收拾他。收拾他後先不要進入他後方的通道，到通道另一邊，有個機關，必須長壓著這個機關才能通過前面的大閘。

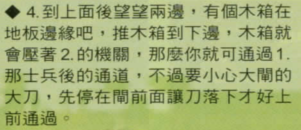
◆3.機關上另有通道，攀上去，有個敵人，先下手為強，擊斃他。或者你可以直接衝到他後面，快速攀到上邊。

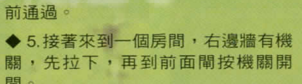


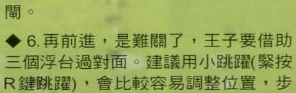


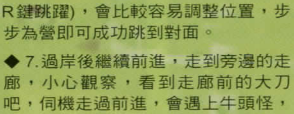







◆ 4. 到上面後望望兩邊，有個木箱在地板邊緣吧，推木箱到下邊，木箱就會壓著 2. 的機關，那麼你就可通過 1. 那士兵後的通道，不過要小心大閘的大刀，先停在閘前面讓刀落下才好上前通過。

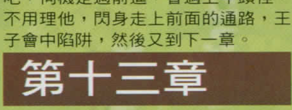

◆ 5. 接著來到一個房間，右邊牆有機關，先拉下，再到前面閘按機關開閘。


◆ 6. 再前進，是難關了，王子要借助三個浮台過對面。建議用小跳躍(緊按R鍵跳躍)，會比較容易調整位置，步步為營即可成功跳到對面。

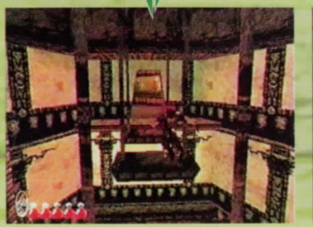

◆ 7. 過岸後繼續前進，走到旁邊的走廊，小心觀察，看到走廊前的大刀吧，伺機走過前進，會遇上牛頭怪，不用理他，閃身走上前面的通路，王子會中陷阱，然後又到下一章。



第十三章


故事大要：在王子努力排除萬難之時，處刑已經開始，公主會否就此死於虎人手下??時刻一秒一秒過去，王子在不知情下依然繼續路途。雖然公主生命危在旦夕，不過遊戲並無時限，玩家不用心急。







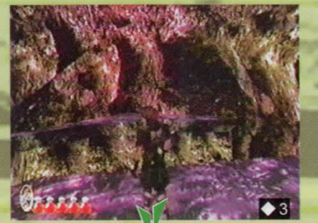
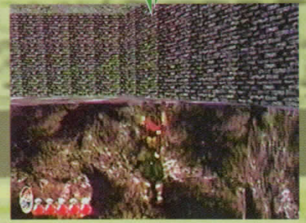










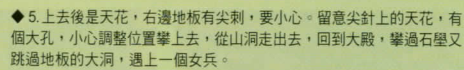
◆ 1. 王子一開始在這個位置。

◆ 2. 四處張望，上岸走進神殿，攀過石壆跳往對邊。繼續前進，有通道即進，遇上一個衛兵，也不用理他。直接攀上房間的石壆，可經由天花攀到上一層。

◆ 3. 攀上去後前無去路，不過對面下邊有通道，跳過走。再前進，可拾到一支回復藥水，接著進入一旁的通道。

◆ 4. 通道盡頭又是斷路，助跑跳到對面，爬上旁邊的石壆，上兩層後再跳到對面，來到一個大堂，點牆前進，越過地板一個大洞，再於通道盡頭爬上去。





◆5.上去後是天花，右邊地板有尖刺，要小心。留意尖針上的天花，有個大孔，小心調整位置攀上去，從山洞走出去，回到大殿，攀過石壘又跳過地板的大洞，遇上一個女兵。

◆6.倒不用理會那女兵，再前進即可記錄。記錄後望望對面，對岸相隔太遠了，不可能跳到對面，王子必須小心跳向右邊的牆壁，那麼王子便會抓緊牆壁邊緣，慢慢爬到對面即可，又或者玩家可以對準位置，按實R鍵慢慢前行，王子可會以腳尖踏著牆邊過到對面(這招要幾度嘗試方可成功，建議還是用第一個方法。)

◆7.對岸有個敵人，不用理會，進入前進的房間踏上門前的機關，水晶塔會昇起。

◆8.然後通過右面的房間，攀上石壘，前面有個大洞，不要一下子衝上去，跳過去就是，再前進，去到一個地板有幾處尖刺的房間。

◆9.先往類近的一個房間去，前行會找到另一個房間，王子進入會見到兩個尖刺陷阱。中間有個大洞，往下望去，有條單杆吧，就是要找著那個。

◆10.先走到內裡的尖刺旁，從旁慢慢後退步如圖抓緊牆壁，再鬆手即可抓可掉到下面抓著那條單杆。

◆11.抓著單杆，再爬到中間跳往對面的繩索，爬上去，有個敵人會不斷放箭射你，不過一路往上爬倒不會被他擊中。跳進通道，右面的通道有回復藥水，取過後到通道左邊，爬上石壘，推過上面的機關，有個炮台會降下。

◆12.拉過機關後機關旁的洞跳回下面，小心留意下面的尖刺，不要跳錯位!!

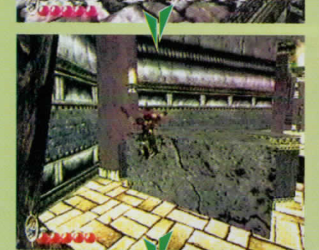
◆13.下去後會回到9.的房間，出房望望旁邊，會見到剛才的砲台，借以踏步攀往上邊屏台，前面又要跳繩，不過最先先射死對面的箭手以方便行事。

◆14.跳繩前先留意對面，細心觀察，發現跳繩的落處有尖刺吧，那是陷阱，不要直接跳過去。要預早一些時候跳躍，王子會抓著牆邊，再爬往一旁攀上去便成功過到對岸，難度十分高。王子如果除死以外就是掉到下邊的房間，從房間離去便會回到9.的房間，繞一大段路再跳過，十分煩人。

◆15.跳過繩後前進，來到一個有木箱的房間，可先進入內裡的房間再取藥水，再回到這裡。

◆16.拉動木箱到另外一邊的屏台(不要貪方便跳往木箱上的屏台，可會被大刀斬死)。跳往屏台上邊的通道，繼續前進，前面有個敵人，不用理會，直接前往他身後的房間，拉動一旁的機關，接著便可由原路先回到7.的水晶塔。

◆17.回到水晶塔的房間，不要進入極光開啟的門。往兩道門中間走走，牆壁上有個手把，拉動它轉換極光的方向，開啟另外一條通道，可先作記錄。

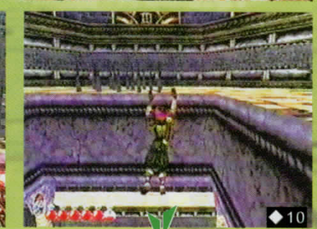
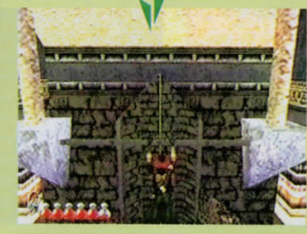
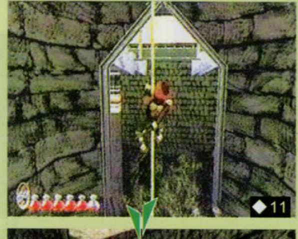


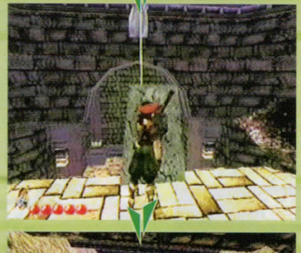
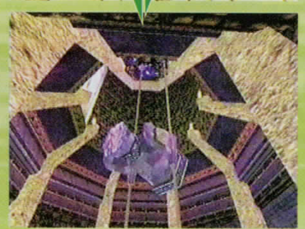


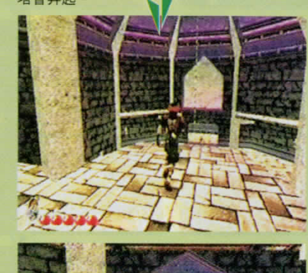
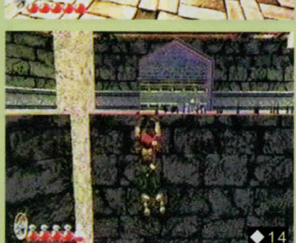
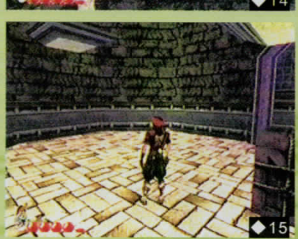






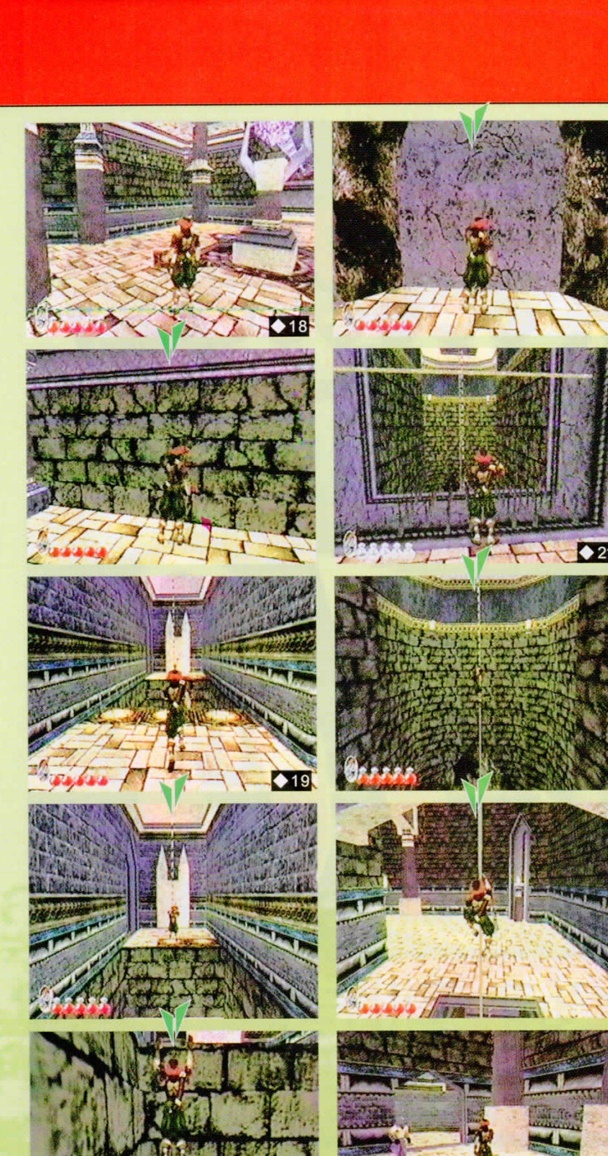




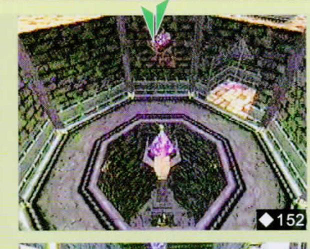







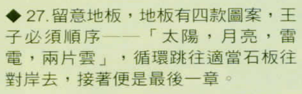














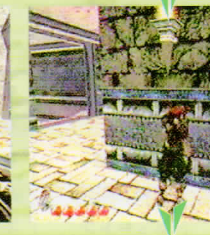












◆26.前面有牛頭怪，也不用浪費體力戰他，上前跑上樓梯，走到一個古怪的大堂。

◆27.留意地板，地板有四款圖案，王子必須順序——「太陽，月亮，雷電，兩片雲」，循環跳往適當石板往對岸去，接著便是最後一章。

最終章

故事大要：經過千辛萬苦，王子終於追及虎人。可是時間無多，虎人經已開動機關，公主命懸一線，王子得趕快打倒虎人。















◆18.記錄後前進會遇上牛頭怪，不想浪費體力也不用理他，直走過就是，又會遇上一個水晶塔。這時，王子前方及左方各方有通道，不過王子首要的是爬上左邊石壘拉動手改變極光方向，開啟左方通道，再入內。

◆19.通道內，前面及對岸地板各有尖刺，前面則有條繩索。這裏，王子動作可要一氣呵成，不能拖泥帶水。首先，助跑跳往繩索，再預早時間跳往對岸尖刺前的石壘，再走往一邊攀上去便成功。要留意跳上繩索後如猶豫盪回起點會被尖刺插死。

◆20.再前進是個大殿，前面有敵人，先收拾。再觀察，大殿有上左右三條分差路，左邊有回復藥水，先取過。然後可以到上方拉動機關開啟機關，再走到右方通道。

◆21.到達通道盡頭，又是陷阱陣。先跳躍越過地上尖刺抓緊上面的單杆，再借力跳往對面的繩索，接著從繩索跳向對面的懸空棒，爬向上面。

◆22.爬到上一層是個大通道，途中回復藥水和兩個敵人，記緊要收拾第二個，然後進前拉動手把，再跳回下邊的水晶塔，拉動18.的手把再改變極光的方向。

◆23.然後進入極光開啟的通道，用小跳躍小心越過兩個浮台，來到一個圓頂房間。左面有手把，先拉動，下層水晶塔會出現。再走到通道右方，上面天花有通道，攀上去，再從另一邊跳下去會回到18.。

◆24.然後由原路回到17.的水晶塔，往牆壁拉動手把改變極光方向，進入新通道，又有陷阱。

◆25.前面是尖刺加單杆，跳過尖刺抓著單杆再跳過對面就是，難度不高。然後來到另一個水晶塔，從旁邊的洞游繩爬上，進入旁邊的門可作記錄。

◆1.開始之前，先提醒各位玩家這個舞台設有時限，玩家可不能浪費時間。這個舞台十分簡單，前後打倒虎人兩次即可。虎人技倆與一般士兵毫無分別，不過能源極多，小心不難對付。玩家在離虎人一段距離前先用弓箭削減他的體力，會較易對付。

◆2.初次戰勝虎人後，他會逃走到高處。王子可從一旁的繩索爬到上邊再戰他，再勝即完成遊戲，王子抱得美人歸。接著請慢慢觀賞遊戲結局。





Text：小吉



GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商 / 製造商	SEGA
遊戲類型	SLG
發售日期	發售中
售價	5800 日圓
容量	GD ROM
記憶	132 BLOCK

對應 VGA BOX/ 對應 KEYBOARD

創造球會特大號 創造 J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB！

大量一級球員資料

在《特大號》中，部份球員擁有超強的實力，他們便是Fantastic和Great球員，Fantastic球員共有75名之多，而Great球員亦有144名，如果玩者能利用他們組成球隊，相信這支一定是世界明星隊，而今期亦會把能經常把他們搜索出來的特別球探刊登，以便各位能更容易找出這些球員，而特殊Edit球員的名單亦會公開，希望各位能早日組成自己心目中的明星隊，而今期亦會提到球員各成長類型的評語、各留學地點的出現方法及上期部份還沒有刊出的贊助商資料。

Fantastic 和 Great 球員

這些全是遊戲中一流的球員，如果想得到他們除非球探的能力非常高或本身與他們有特殊關係，否則要得到他們便難過登天，而以下會刊登出他們的名單及有關資料，而如果想和取得他們，在年薪方面Fantastic 球員大約為 3 至 6 億一年，而 Great 球員方面則為 2 至 5 億，而當他們處於成長高峰期便要較高的年薪，如果只處於16至18歲還未成熟的年齡，他們要求的年薪會大幅下降，所以建議各位在他們年輕時盡早與他們簽下五年合約，這樣便可以不用年年都要加他們的年薪了。

75 名 Fantastic 球員名單

	位置	球員名稱	真實球員名稱	國籍
01	GK	ゲルマール	不詳	巴西
02	GK	チラバート	芝拉華特	巴拉圭
03	GK	ドフ	索夫	意大利
04	GK	バングㇰ	賓斯	英格蘭
05	GK	ヤロン	楊辛	俄羅斯
06	GK	河本 龍將	架空球員	日本
07	GK	三神 尚紀	架空球員	日本
08	SDF	ニュートン	不詳	巴西

09	CDF	バウアー	碧根鮑華	德國
10	CDF	バンチ	巴里斯	意大利
11	CDF	マリウス	馬圖斯	德國
12	SDF	御廚 親典	架空球員	日本
13	CDF	萩原 忠志	架空球員	日本
14	OMF	エドガー	不詳	英格蘭
15	OMF	カンター	簡東拿	法國
16	OMF	グラーフ	告魯夫	荷蘭
17	MF	ケルガン	不詳	英格蘭
18	OMF	コブ	不詳	法國
19	OMF	ジード	薛高	巴西
20	MF	シェスター	不詳	德國
21	MF	シボレ	不詳	阿根廷
22	OMF	シモン	施丹	法國
23	OMF	ジャンベーラ	李華	意大利
24	OMF	ソクラテス	蘇古迪斯	巴西
25	OMF	ネットァー	不詳	德國
26	OMF	パサーリャ	巴沙里拉	阿根廷
27	DMF	ファルク	不詳	巴西
28	OMF	フォーリット	古列治	荷蘭
29	OMF	フランシスコ	法蘭查斯高	烏拉圭
30	OMF	ベック	碧咸	英格蘭
31	OMF	ベラート	不詳	德國
32	OMF	マルドラドD	馬勒當拿	阿根廷
33	OMF	ミシェル	柏天尼	法國
34	DMF	リッカート	列卡特	荷蘭
35	OMF	リバルド	李華度	巴西
36	OMF	リベイロ	李維連奴	巴西
37	DMF	岩城 聰史	架空球員	日本
38	DMF	源 京一	架空球員	日本
39	OMF	中 孝介	架空球員	日本
40	OMF	立浪 重則	架空球員	日本
41	FW	アランセン	不詳	丹麥
42	FW	エスタシオ	艾沙比奧	波蘭
43	FW	ガンジャ	加寧查	巴西
44	FW	クリスチャン	奇連士文	德國
45	FW	ケンダル	金比斯	阿根廷
46	FW	ゴルケーア	艾基亞	丹麥
47	FW	シンドラー	不詳	澳大利亞
48	FW	ストニコフ	史杜哲哥夫	保加利亞
49	FW	タストン	不詳	巴西
50	FW	デステファン	史提芬奴	阿根廷
51	FW	チァールズ	卜比查爾頓	英格蘭
52	FW	デルベーネ	迪比亞路	意大利
53	FW	エレ	比利	巴西
54	FW	バステン	雲巴士頓	荷蘭
55	FW	バティスタ	巴迪斯圖達	阿根廷
56	FW	ピアジオR	巴治奧	意大利
57	FW	ピオール	不詳	意大利
58	FW	フォンテイン	不詳	法國
59	FW	ブストス	布斯卡殊	匈牙利
60	FW	フリードリッヒ	不詳	巴西
61	FW	ベルファスト	畢特	北愛爾蘭
62	FW	マリッシュ	史丹尼馬殊	英格蘭
63	FW	ミューレン	梅拿	德國
64	FW	メラ	米拿	喀麥隆
65	FW	モレナ	不詳	阿根廷
66	FW	ラウフ	干沙里斯	西班牙
67	FW	ルンゲK	不詳	德國
68	FW	レッカー	連尼加	英格蘭
69	FW	ローマン	羅馬利奧	巴西
70	FW	ロゼイ	羅斯	意大利
71	FW	ロナルド	朗拿度	巴西
72	FW	河本 鬼茂	釜本 邦茂	日本
73	FW	東條 英虎	架空球員	日本
74	FW	那智 清隆	架空球員	日本
75	FW	野毛 秀樹	架空球員	日本

144 名 Great 球員名單

	位置	球員名稱	真實球員名稱	國籍
01	GK	オアー	羅亞	阿根廷
02	GK	カーワン	簡恩	德國
03	GK	サルトン	不詳	英格蘭
04	GK	ジーマン	施文	英格蘭
05	GK	ジャニング	真寧斯	北愛爾蘭
06	GK	シュマイゼン	舒米高	丹麥
07	GK	ゾンガ	不詳	意大利
08	GK	タファー	泰法路	巴西
09	GK	バドローム	不詳	比利時
10	GK	バレデス	巴夫斯	法國
11	GK	ビエルーカ	柏魯加	意大利
12	GK	ファンサール	雲達沙	荷蘭
13	GK	フロン	保方	意大利
14	GK	ボフ	不詳	比利時
15	GK	メーヤー	不詳	德國
16	GK	喜山 政史	架空球員	日本
17	GK	佐和 涼	架空球員	日本
18	SDF	ガフー	加富	巴西
19	CDF	クルーマン	郎奴高文	荷蘭
20	CDF	コーワン	不詳	德國
21	DF	ジャントーレ	不詳	意大利
22	CDF	シュリンガー	不詳	德國
23	SDF	ジョルジョ	不詳	巴西
24	DF	シレオ	不詳	意大利
25	CDF	セガール	斯撒	巴西
26	CDF	デムールF	法蘭迪保亞	荷蘭
27	CDF	デュラス	不詳	法國
28	CDF	ドサイー	迪西里	法國
29	CDF	ナバーロ	簡拿華路	意大利
30	CDF	ビハイロビッチ	米赫洛域	南斯拉夫
31	DF	ファケットー	不詳	意大利
32	CDF	フェゲーロ	不詳	智利
33	SDF	ブラーメン	布林美	德國
34	CDF	ブライナー	不詳	德國
35	SDF	ボクツ	不詳	德國

36	CDF	マティアス	不詳	德國
37	SDF	マルティニ	馬甸尼	意大利
38	CDF	モーア	不詳	英格蘭
39	DF	モルセン	不詳	丹麥
40	SDF	リグレス	李沙拉素	法國
41	DF	ルイスB	不詳	巴西
42	CDF	レスタ	尼斯達	意大利
43	SDF	ロベルト	R. 卡路士	巴西
44	SDF	奧村 辰彥	奧寺 康彥	日本
45	CDF	玖珂 次郎	架空球員	日本
46	SDF	古沼 多喜夫	架空球員	日本
47	CDF	甲斐 純哉	架空球員	日本
48	CDF	森崎 敬	架空球員	日本
49	SDF	水原 優一	架空球員	日本
50	SDF	長嶋 玄次	長沼 健	日本
51	CDF	辻元 孝允	架空球員	日本
52	CDF	邑久村 大譽	架空球員	日本
53	MF	アルディレス	阿柏天尼	意大利
54	OMF	アントニョーロ	不詳	意大利
55	OMF	エッフェルバーグ	不詳	德國
56	OMF	エンリケL	安歷基	西班牙
57	OMF	オッフェルス	奧華馬斯	荷蘭
58	OMF	カーネル	不詳	澳洲
59	OMF	ガッシュ	加斯居尼	英格蘭
60	OMF	キースケンス	不詳	荷蘭
61	DMF	キーリン	堅尼	愛爾蘭
62	DMF	クアドラ	哥迪奧拿	西班牙
63	OMF	シフォン	史施富	比利時
64	DMF	ジュリアス	不詳	法國
65	OMF	ジョルカフ	佐卡夫	法國
66	DMF	ゼレゾン	撒拉素	巴西
67	DMF	ダービッド	戴維斯	荷蘭
68	OMF	タジ	赫傑	羅馬尼亞
69	MF	タラダリ	不詳	意大利
70	OMF	デムールR	朗奴迪保亞	荷蘭
71	OMF	デュキャナ	不詳	法國
72	DMF	デュジャルジャン	不詳	法國
73	DMF	ドゥッカ	鄧加	巴西
74	OMF	ニストロップM	米高勞特立	丹麥
75	OMF	ネーメト	列維度	捷克
76	OMF	バルダーニ	華達拉馬	哥倫比亞
77	OMF	ヒックス	傑斯	英格蘭
78	OMF	フォーゴ	費高	葡萄牙
79	DMF	ブロミナー	布拿	蘇格蘭
80	OMF	ベーレン	華朗	阿根廷
81	MF	ベネフ	不詳	保加利亞
82	OMF	ボロン	波班	克羅地亞
83	MF	マッツーロ	不詳	意大利
84	OMF	ラゴス 武威	ラモス 留偉	日本
85	OMF	リンドバーグ	列巴斯基	德國
86	OMF	ルイース	不詳	保加利亞
87	DMF	レドルー	不詳	阿根廷
88	DMF	稲村 瑞樹	架空球員	日本
89	OMF	甲斐 雅哉	架空球員	日本
90	OMF	松並 貴俊	架空球員	日本

91	DMF	新谷 友樹	架空球員	日本
92	OMF	杉下 龍次	杉山 隆一	日本
93	OMF	平塚 浪馬	中田 英壽	日本
94	DMF	都倉 彰	架空球員	日本
95	OMF	內海 功	架空球員	日本
96	OMF	牧野 高志	架空球員	日本
97	DMF	与田 雅武	架空球員	日本
98	FW	アデマール	阿武羅素	巴西
99	FW	アパルカ	安歷卡	法國
100	FW	インザーラ	恩沙基	意大利
101	FW	ヴァラー	不詳	德國
102	FW	ウィトラ	韋亞	利比利亞
103	FW	エジムーニョ	艾蒙度	巴西
104	FW	エスコバー	列高巴	烏拉圭
105	FW	エムンバ	麥寶馬	喀麥隆
106	FW	オーフェン	奧雲	英格蘭
107	FW	オルトナー	柯迪加	阿根廷
108	FW	カールマンス	不詳	比利時
109	FW	カレーラ	加拉加	巴西
110	FW	クラムフェルト	古華特	荷蘭
111	FW	グレーンス	不詳	英格蘭
112	FW	ザモラ	森莫蘭奴	智利
113	FW	ザラチョ	沙拉斯	智利
114	FW	シエラ	舒利亞	英格蘭
115	FW	シャフチェンコ	舒夫真高	烏克蘭
116	FW	ジャイルジーニョ	查仙奴	巴西
117	FW	スーラー	不詳	德國
118	FW	スカル	蘇加	克羅地亞
119	FW	スキレッチ	史基拉斯	意大利
120	FW	ディナス	不詳	阿根廷
121	FW	ビヤトビッチ	米積杜域	南斯拉夫
122	FW	ビネリー	韋利	意大利
123	FW	ピエール	不詳	法國
124	FW	バンホースト	不詳	比利時
125	FW	バニョーリ	悉如尼	意大利
126	FW	パウエル	艾爾巴	巴西
127	FW	ニストロップB	白賴仁勞特立	丹麥
128	FW	トット	托迪	意大利
129	FW	ブラノフ	比蘭奴夫	烏克蘭
130	FW	ブリト	白必圖	巴西
131	FW	フンバルト	不詳	匈牙利
132	FW	ベルバーグ	柏金	荷蘭
133	FW	ベンサー	不詳	厄瓜多爾
134	FW	マンティリ	文仙尼	意大利
135	FW	ラインダース	不詳	巴西
136	FW	ラビチェビッチ	沙維斯域	南斯拉夫
137	FW	リーベ	不詳	意大利
138	FW	リトマン	列馬倫	芬蘭
139	FW	ロブレスC	盧比斯	阿根廷
140	FW	ワルサー	不詳	德國
141	FW	阿見 達哉	架空球員	日本
142	FW	倉元 信隆	架空球員	日本
143	FW	西方 省吾	架空球員	日本
144	FW	野田 清志	架空球員	日本

如果能找到特定的球員

相信每位玩者也會有一些心目中特別喜愛的球員，如巴迪斯圖達、舒夫真高等，而要指定取得他們可以靠特別球探的幫助，以下有各球探的資料。

特別球探

球探名	國籍	經常能找到的球員
仁多見 大	日本	那智 清隆（FP）
倉又 勝義	日本	河本 鬼茂（FP）、杉下 龍次（GP）、奧村 辰彥（GP）、平塚 浪馬（GP）、辻元 孝允（GP）、都倉 彰（GP）、阿見 達哉（GP）
大貝 章吾	日本	萩原 忠志（FP）
椎木 禎章	日本	水原 優一（GP）、中 孝介（FP）、辻元 孝允（GP）
兒見 亨	日本	野毛 秀樹（FP）
岸奧 知生	日本	阿見 達哉（GP）
品田 尚幸	日本	奧村 辰彥（GP）
志治 貞男	日本	佐和 涼（GP）
近內 貴司	日本	与田 雅武（GP）、森崎 敬（GP）
神部 高光	日本	古沼 多喜夫（GP）
朝山 稔	日本	牧野 高志（GP）
幸田 吾朗（轉職）	日本	內海 功（GP）、長嶋 玄次（GP）、御廚 親典（FP）
野口 昭典（轉職）	日本	東條 英虎（FP）
宮本 德次郎（轉職）	日本	稻村 瑞樹（GP）
志茂田 秀彰（轉職）	日本	岩城 聰史（FP）
野々垣 勝大	日本	立浪 重則（FP）、玖珂 次郎（GP）、稻村 瑞樹（GP）
秋居 潤也	日本	御廚 親典（FP）
福島 賢治	日本	杉下 龍次（GP）
坊西 智弘	日本	甲斐 雅哉（GP）
葉室 洋介	日本	平塚 浪馬（GP）、喜山 政史（GP）
木村 直之	日本	源 京一（FP）
阿部 直紀	日本	野田 清志（GP）
ボノミ	意大利	マルティニ（GP）、デルベーネ（FP）
リッゾレッリ	意大利	ピオール（FP）、リーベ（GP）、ゾンガ（GP）
グアリーニ	意大利	ジャントーレ（GP）、ドフ（FP）
クリカーロ	意大利	マッツーロ（GP）、アントニョーロ（GP）、ロゼイ（FP）、シレオ（GP）
ツェネ	意大利	ピアジオR（FP）、ピエルーカ（GP）
シルビオ	意大利	レスタ（GP）、ビネリー（GP）
マッシモ	意大利	トット（GP）
トリリーニ	意大利	バニョーリ（GP）、ナバーロ（GP）
ロマニーニ	意大利	インザーラ（GP）
ゼニーノ	意大利	バンチ（FP）、タラダリ（GP）、ファケットー（GP）
カルニテッリ	意大利	ジャントーレ（GP）
トループ	英格蘭	ベック（FP）、マリッシュ（FP）
グラッド	英格蘭	チャールズ（FP）、サルトン（GP）、グレーンス（GP）
ギリンガム	英格蘭	オーフェン（GP）、ガッシュ（GP）
ピンチクリフ	英格蘭	ケルガン（FP）、バング（FP）
アイヴァン	英格蘭	レッカー（FP）、モーア（GP）
ハリン	荷蘭	クラムフェルト（GP）
プラト	荷蘭	リッカート（FP）、フォーリット（FP）、クルーマン（GP）
フリオイス	荷蘭	ダービッド（GP）、オッフェルス（GP）、ベルバーグ（GP）
ファンハート	荷蘭	グラーフ（FP）
ナイレン	荷蘭	ファンサール（GP）、デムールF（GP）、キースケンス（GP）
フーカス	荷蘭	フォーリット（FP）
クイルトラ	荷蘭	バステン（FP）
テンディーニョ	西班牙	ラウフ（FP）
ハーゲル	德國	バウアー（FP）、ブラーメン（GP）
ゼルター	德國	シェスター（FP）、クリスチャン（FP）、スーラー（GP）、ブライナー（GP）
ギール	德國	メーヤー（GP）、ルンゲK（FP）
ハーメルツ	德國	ミューレン（FP）、ベラート（FP）、ワルサー（GP）
クラウト	德國	ネットァー（FP）
ライヒャルト（轉職）	德國	マティアス（GP）
フラッゲ（轉職）	德國	コーワン（GP）、エッフェルバーグ（GP）
キルピホフ	德國	カーワン（GP）
ベルマイヤー	德國	ボクツ（GP）、ヴァラー（GP）
ヘルモルナー	丹麥	シュマイゼン（GP）、ニストロップB（GP）
ザグスリク	丹麥	モルセン（GP）、ニストロップM（GP）
デュマ（轉職）	法國	バレデス（GP）、デュラス（GP）、ジュリアス（GP）、デュジャルジャン（GP）
ブルネル	法國	シモン（FP）、ドサイー（GP）
クルール	法國	コプ（FP）
バレク	法國	アパルカ（GP）
ルシリュー	法國	ミシェル（FP）、ピエール（GP）
メニデフ	保加利亞	ストニコフ（FP）、ベネフ（GP）
ベルメンタ	葡萄牙	フォーゴ（GP）、ルイース（GP）
レコノビッチ	南斯拉夫	ビハイロビッチ（GP）

コルドビッチ	南斯拉夫	ビヤトビッチ（GP）、ラビチェビッチ（GP）
シーパネン	芬蘭	リトマン（GP）
バレイニ	阿根廷	オルトナー（GP）
ジョルタス	阿根廷	パサーリャ（FP）
ベルトロン	阿根廷	マルドラドD（FP）
アメリオ	阿根廷	ロブレスC（GP）
チャコン	阿根廷	モレナ（FP）
アバレア	阿根廷	バティスタ（FP）
ヴィクトル（轉職）	阿根廷	レドルー（GP）
ジウスト（轉職）	阿根廷	ベーレン（GP）
ボレリーニ	阿根廷	デステファン（FP）
サムレラ	阿根廷	ケンダル（FP）
バルエーソ	巴拉圭	チラバート（FP）
デラルーショ	巴西	ジード（FP）、ファルク（FP）、セガール（GP）
ビレー	巴西	フリードリッヒ（FP）、リベイロ（FP）
テッシオ	巴西	アデマール（GP）、ガンジャ（FP）、ソクラテス（FP）
チッターター	巴西	エレ（FP）、ゼレゾン（GP）、ラインダース（GP）
ジェイド	巴西	ローマン（FP）、リバルド（FP）、ロベルト（GP）
プラーヴド（轉職）	巴西	ジョルジョ（GP）

特殊Edit球員

在今集和前作一樣，特殊Edit球員的能力會比較特別，而其中實力最強應該是《我們的足球場》的「高杉 和也」及他的宿敵「盧比斯」，而《足球風雲》的「久保 嘉晴」是眾Edit球員盤球最佳的一名，盤球技術達SS級。

足球小將

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在
FW	日向 小次郎（小志強）	右	埼玉	にこ ししろ
FW	立花 和夫（和富）	右	秋田	りか わふ
FW	立花 政夫（政富）	右	秋田	りか せふ
FW	來生 哲兵（來興）	右	靜岡	らせ てへ
FW	滝 一（龍一）	右	靜岡	たい
FW	新田 瞬	右	靜岡	してし
FW	サンターナ（辛坦那）	右	巴西（ブラジル）	
FW	ロベルト 本郷（本鄉 勞比杜）	右	巴西（ブラジル）	
FW	シュナイダー（史奈達）	右	德國（ドイツ）	
FW	ナポレオン（路易 奈布倫）	右	法國（フランス）	
FW	ビクトリーノ（域多連奴）	右	烏拉圭（ウルグアイ）	
FW	火野 竜馬（火野 龍馬）	右	烏拉圭（ウルグアイ）	かや りは
OMF	大空 翼（戴志偉）	右	靜岡	たく よ
OMF	岬 太郎（麥泰來）	左	靜岡	み たろ
OMF	井沢 守	左	靜岡	いた し
OMF	葵 新伍	右	愛知	あ しこ
OMF	ナトゥレーザ（拿度尼）	右	巴西（ブラジル）	
OMF	パスカル（巴斯高）	右	阿根廷（アルゼンチン）	
OMF	ファン ディアス（迪阿斯）	左	阿根廷（アルゼンチン）	
OMF	エルシド ピエール（比爾）	右	法國（フランス）	
OMF	シェスター（舒斯達）	右	德國（ドイツ）	
OMF	レヴィン（史提芬 利雲）	右	瑞典（スウェーデン）	
DMF	松山 光	右	北海道	しさ こ
DMF	浦辺 反次（浦邊）	右	靜岡	うへ はし
DMF	カルツ（加魯夫）	右	德國（ドイツ）	
SDF	石崎 了（石崎 樑）	右	靜岡	しさ り
SDF	早田 誠	左	大阪	そて せ
CDF	三杉 淳	右	東京	さす し
CDF	賀茂 港	右	東京	かも こ
CDF	赤井 止也	右	群馬	せい しや
CDF	高杉 真吾（高真吾）	右	靜岡	こす しこ
CDF	次藤 洋	右	長崎	しと よ
GK	若島津 健（健威）	右	埼玉	しとつ け
GK	若林 源三（林源三）	右	靜岡	しり けさ
GK	森崎 有三	右	靜岡	しさ ゆさ
GK	見上 辰夫	右	靜岡	けし たふ
GK	エスパダス（艾斯派特）	右	墨西哥（メキシコ）	
GK	ヘルナンデス（希林迪）	右	意大利（イタリア）	
GK	ミューラー（梅拿）	右	德國（ドイツ）	

我們的足球場

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在
FW	桜庭 慎二	右	東京	さて しに
FW	高杉 貫一	右	東京	こす かい
FW	綠川 かおる（綠川 薫）	右	東京	りせ
FW	伊武 剣輔	右	神奈川	いふ けほ
FW	国分 烈	右	神奈川	こふ れ
FW	騎場 拓馬	左	大阪	きし たは
FW	チャン ジョンク	左	韓國	
FW	アルハサリ（艾哈沙利）	左	沙地阿拉伯（サウジアラビア）	
OMF	高杉 和也	右	東京	こす わや
OMF	コステル（哥迪斯）	右	巴西（ブラジル）	
OMF	ダミアン ロペス（盧比斯）	右	阿根廷（アルゼンチン）	
DMF	尼崎 香太郎	右	京都	にさ こたろ
SDF	磯野 拓郎	右	熊本	いや たろ
SDF	槌矢 郡司	右	福岡	つや くし
CDF	寺本 德二	右	福岡	しほ とに
CDF	演田 英二	右	山形	ひこ えに
CDF	ユウ ミョンウ（柳明祐）	右	韓國	
CDF	レジャストロニーク（力克）	右	烏茲別克（ウズベキスタン）	
GK	末次 浩一郎	右	東京	まし こいろ
GK	ゴードマン	右	阿根廷（アルゼンチン）	

足球風雲

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在
FW	香板 真人	右	神奈川	こは しし
FW	篠塚 憲	右	神奈川	しつ け
FW	田仲 俊彦	左	靜岡	てち しひ
FW	平松 和宏	右	靜岡	へし わこ
FW	松下 浩	右	靜岡	しか こ
FW	ペドロ ファルネル（科尼路）	右	西班牙（スペイン）	
OMF	奧山 良	右	靜岡	おさ り
OMF	加納 豪樹	右	靜岡	かの こし
OMF	加納 隆次	右	靜岡	かの りし
OMF	神谷 篤司	右	靜岡	した とし
OMF	芹沢 直茂	右	靜岡	きた ちも
OMF	久保 嘉晴	左	靜岡	きほ かせ
OMF	伊東 宏	左	神奈川	いと こ
OMF	ヴィリー ラインバルト	右	德國（ドイツ）	
OMF	丈時 光岡	右	巴西（ブラジル）	しし こお
DMF	マルコ ゴンザレス（岡薩雷斯）	左	西班牙（スペイン）	
CDF	ルディ エリック	右	德國（ドイツ）	
GK	白石 健二	右	靜岡	はせ けに

足球之夢

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在
FW	伊達 動	左	東京	いた く
FW	中居 真	左	千葉	ちき し
FW	北村 大地	右	群馬	ほそ たち
FW	迫丸 瞬	右	鹿兒島	はか し
FW	アレッサンドロ ロッシ	右	意大利（イタリア）	
FW	ビアンキ	左	意大利（イタリア）	
FW	チェ ユンファ	右	韓國	
FW	ディアブロ	右	阿根廷（アルゼンチン）	
FW	ヨハン ステファンス	右	瑞典（スウェーデン）	
OMF	赤星 鷹	右	群馬	せせ た
OMF	アンドレア リナレス	右	阿根廷（アルゼンチン）	
DMF	本橋 譲二	右	福岡	ほき しに
DMF	柳木 一成	右	京都	やも いせ
SDF	吉川 望	左	青森	きせ ほ
SDF	ファン ソンボ	左	韓國	
CDF	緒方 哲	右	熊本	しほ て
CDF	立浪 誠	右	愛知	りろ せ
CDF	本鄉 剛	右	廣島	ほき こ
GK	上條 直也	右	神奈川	しし ちや
GK	富永 朗	右	岐阜	ふえ ろ
GK	浜本 真	右	兵庫	ひほ し
GK	ヴェルデ	左	意大利（イタリア）	
GK	ラビン アルリファイ	右	UAE	

OFF SIDE

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在
FW	阿部 弘志	右	神奈川	えへ こし
FW	日比野 慶彥	右	神奈川	にひや けひ
FW	藥丸 英樹	右	神奈川	やか えし
FW	佐藤 真悟	左	神奈川	さと しこ
FW	西崎 裕二	左	埼玉	せさ ゆに
FW	松浦 猛	右	埼玉	しう も
FW	暮林 哲雄	右	靜岡	ほり てゆ
FW	蘇我 ハジメ	左	鹿兒島	そか
OMF	熊谷 五郎	右	神奈川	くた ころ
OMF	茅野 鷹志	右	神奈川	かや たし
OMF	明智 紀之	左	靜岡	めち きの
OMF	的場 圭一	右	愛知	てし けへ
DMF	織田 和仁	右	神奈川	して わし
CDF	沢村 健人	左	靜岡	たそ けし
CDF	島本 守	右	神奈川	とほ し
GK	日比野 勝彥	右	神奈川	にひや しひ
GK	九鬼 一平	右	鹿兒島	くき いへ

風之球場

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在
FW	嵐山 雄次郎	右	靜岡	らさ ゆしろ
FW	南野 嵐	右	靜岡	なや ら
FW	南野 風	右	靜岡	なや ふ
FW	檜田 翔	右	靜岡	かて し
OMF	柴崎 要	右	靜岡	しさ よ
CDF	陣內 光之助	左	靜岡	しな このし
CDF	早瀬 光志	右	靜岡	そせ こし
GK	飛鳥 命	右	靜岡	ひさ め

WHISTLE !

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在
FW	風祭 將	右	東京	ふき し
FW	佐藤 成樹	右	東京	
OMF	水野 竜也	左	東京	すや りや
CDF	椎名 翼	右	東京	つめ よ
GK	不破 大地	右	東京	ふは たち

自由人之武田

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在
FW	上杉 不破人	右	埼玉	しす ふはし
OMF	豐 臣三郎	右	埼玉	ほ しさろ
OMF	水島 大和	右	埼玉	すと たわ
CDF	武田 彈丸	右	埼玉	ふて たか
GK	今川 雷丸	右	埼玉	こし らか
GK	白鳥 浪美夫	右	埼玉	はさ ろひふ

VIVA CALCIO

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在
OMF	椎名 燿	左	靜岡	つめ よ

FANTASY STAR

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在
FW	板本 轍平	右	福岡	はほ てへ
FW	森川 竜司	右	福岡	しし りし

FREEKICK

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在
FW	中山 優作	右	神奈川	ちさ ゆさ

茅王前鋒

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在
FW	赤井 田	右	東京	せい け

足球小將一斗

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在
FW	由良 和馬	右	東京	ゆり わは
OMF	香取 一斗	右	東京	こし いと
GK	里見 伊緒	右	東京	りけ いし

足球小旋風

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在
FW	大地 翔	右	靜岡	たち し

其他特殊球員

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在
FW	松井 秀喜	右	石川	しい しき
OMF	木梨 憲武	右	東京	もり けふ
OMF	松田 大輔	右	東京	しさ たほ
OMF	鈴木 一郎	右	東京	れも いろ
CDF	湯川 英一	右	大阪	とせ えい
CDF	ジローラモ	右	意大利（イタリア）	
GK	せがた三四郎	右	愛媛	さしろ

不同的成長類型

每名球員也有自己的成長類型，而以從評語中可以得知他們的成長類型。

成長類別的評語

	18歲及以下	19至21歲	22至25歲	26至30歲	31歲及以上
超早熟	成長のピークを迎えた期待の新人	まだ伸びる余地のある期待の新人	成長のピークを過ぎた感はある	ピークは過ぎたが期待出來る	落ち著いたプレイを見せている
早熟A	成長が期待できる有望な若手選手	成長のピークで育成には最適期	依然として成長が見込める	ピークは過ぎた感がある。安定期	ピークは過ぎ、ベテランの域
早熟B	成長か安定せず伸び惱んでいる	成長過程にあり、將來に期待	今が正に成長のピーク	ピークは過ぎた感がある。安定期	成長には嚴しいが、ベテランの域
早熟C	まだ經驗が必要だが將來は有望	爆發的な成長を見せている	今が正に成長のピーク	依然として成長を續ける	年齢的に成長は嚴しいが丹熟の域
持續A	これからが本格な成長期	最近目に見える成長が目立つ	飲み入みの速さで飛躍的成長	まだまだ伸びる余地が有る	成長速度は鈍ったが丹熟味で勝負
持續B	將來の成長に期待できる若手選手	將來的に爆發に伸びる可能性あり	今が正に成長のピーク	ピークは過ぎたが期待出來る	再度の成長期を迎える驚異の肉体
普通A	まだ經驗が必要だが將來は有望	これからの將來性に期待できる	安定した成長を續けている	依然として肉体は成長を續ける	成長には嚴しいが、ベテランの域
普通B	まだ經驗が必要だが將來は有望	これからが本格な成長期	最近目に見える成長が目立つ	安定した成長を續けている	ピークは過ぎたが安定している
普通C	成長が期待できる有望な若手選手	經驗を重ね更なる成長を期待	安定した成長を續けている	成長のピークで育成には最適期	更なる鍛錬で、の伸びを期待
普通D	將來性はあるが伸び惱んできる	成長がばらつく今後に期待	經驗をつむ事で更なる成長を期待	成長のピークで育成には最適期	ピークは過ぎたが衰えは感じない
普通E	これからの將來性に期待できる	まだ經驗が必要だが將來は有望	最近目に見える成長が目立つ	今が正に成長のピーク	ピークは過ぎたが衰えは感じない
普通F	——	まだ經驗が必要だが將來は有望	成長のピークで育成には最適期	今が正に成長のピーク	ピークは過ぎたが衰えは感じない
晚成A	賣り出し中の新人だが伸び惱む	少し伸び惱んでいるが今後に期待	成長が期待できる有望な若手選手	爆發的な成長を見せている	成長のピークが過ぎた感は有る
晚成B	今は伸び惱んでいるが將來性あり	成長が期待できる有望な若手選手	經驗と練習を重ね、更なる成長を	最近爆發的な成長を見せている	まだまだ伸びる余地が有る
晚成C	將來が樂しみな若手の選手	少し伸び惱んでいるが今後に期待	經驗を積めば將來に期待できる	まだまだ伸びる余地がある	依然として成長を續ける
超晚成	將來性はあるが伸び惱む若手	少し伸び惱んでいるが今後に期待	少し伸び惱んでいるが今後に期待	これからが本格な成長期	熟成だが今が正に成長のピーク
特殊型	現在伸び惱んでいるが將來性あり	これからが本格な成長期	急激的な成長はないが安定	少し衰えがより練習が必要	落ち著いたプレイを見せている

有關各種事件發生的贊助商

在他們贊助的時間內，隨時會有特別的事件發生。

贊助商	贊助費	合約條件	特殊效果	出現條件	其他
〇〇ランジェリー	1億	——	——	球隊成立2年以上	合拼可以
紳士服のテーラー	1億	——	——	與ランジェリー有合約	合拼可以
吳服〇〇屋	1億	——	——	與ランジェリー有合約	合拼可以
〇〇總合アパレル	6億	ファン感謝マッチ出場	UNIFORM變更（註1）、GOODS開發	——	（註4）
サービス・マネージメント	2億	——	遊戲中心建設	球隊成立5年以上	合拼可以
〇〇ドリーム・マシーン	2億	——	遊戲發售	與サービス・マネージメント有合約	合拼可以（註5）
帝國映像制作	3億	年間收支為黑字	球員CM出演	擁有2名優秀球員或以上	（註6）
Jミュージック	2億	——	應援歌作成（註2）	擁有3名優秀球員或以上	——
國際ネットプロバイダー	3億	——	HP開發	球隊人氣「大」以上	——
〇〇芸能興行	5500萬	——	球員CM出演	——	——
總合玩具製造	5億	——	GOODS開發	去年J1排名在6位以上	——
文房具の〇〇	5000萬	——	GOODS開發・發售	球隊人氣「中」以上	——
國際時計製造	7億	指定年期內取得J1優勝	GOODS開發	經濟或住宅系都市，設立4年以上	——
總合建設機械	4億	——	發現溫泉（註3）	球隊在J1比賽，球隊人氣「中」以上	——

註1：UNIFORM變更事件，需之前10年也沒有發生過才會有機會發扗
註2：球迷會的人數達一定數目才會發生
註3：環境等級需達到一定的數值
註4：〇〇ランジェリー、紳士服のテーラー和吳服〇〇屋合拼後，便會出現。
註5：サービス・マネージメント與〇〇ドリーム・マシーン這兩間公司同時擁有合約時，便有可能合併為〇〇ドリーム・マシーン。
註6：〇〇CG制作和〇〇アニメーション合拼後，便會出現。

有關設施・設備設置的贊助商

如果想減建築費，便不可以沒有他們的幫助了。

贊助商	贊助費	合約條件	特殊效果	出現條件	其他
〇〇コーヒー	6000萬	——	Fast Food設置費減少	——	合拼可以
ファーストフードサービス	5500萬	——	Fast Food設置費減少	與〇〇コーヒー有合約	合拼可以
ファミリーレストランチェーン	3億	年間收支為黑字	Restaurant設置費減少	都市為經濟都市	（註1）
寫真フィルム	7億	——	報導室設置費減少	TV局等級5或以上	——
〇〇工務店	5500萬	——	建設費減少	——	業務擴大
〇〇プレハブ建設	8500萬	——	建設費減少	經濟等級「中」或以上	業務擴大
〇〇塗裝店	5500萬	——	建設費減少	——	業務擴大
〇〇左宮店	8500萬	——	建設費減少	與〇〇プレハブ建設有合約	業務擴大
〇〇總合建設	3億	ファン感謝マッチ出場	建設費減少	地價等級「小」或以上	（註2）
〇〇材木	3億	——	建設費減少	與〇〇中央教習所有合約	合拼可以（註3）
國際總合マテリアル	9億	進入新年盃前四強	建設費減少	TV局等級5或以上	（註3）
〇〇堂製果	4億	——	Ice-cream設施設置費減少	平均視聽率10%以上	業務擴大（註4）
〇〇製パン	5億	——	Fast Food設置費減少	球隊成立6年以上	——
〇〇總合フーズ	7億	年間得點排名在6位以內	Buffet設置費減少	擁有2名優秀球員或以上	——
帝國タワーリング	5億	在合約期間內,把設施的等級提昇	建設費減少	擁有2名優秀球員或以上	——
總合都市開發	9億	在合約期間內,把設施的等級提昇	建設費減少	Inter National Cup出場	——
〇〇インテリア	6500萬	——	VIP Room設置費減少	——	——
〇〇ファニチャー	1億	——	VIP Room設置費減少	去年取得J2第3名或以上	——
〇〇照明器具	4500萬	——	照明設置費減少	——	——

註1：〇〇コーヒー和ファーストフードサービス在合約期間，其業務擴大便會出現。
註2：〇〇工務店、〇〇プレハブ建設和〇〇左宮店在合約期間，其業務擴大便會出現。而建設費可減少達30%之多。
註3：〇〇プラスチック、〇〇材木和〇〇製紙合拼後，便會出現。
註4：和果子〇〇堂業務擴大便會出現。及後業務擴大便會變為帝國總合製果。

有關出國集訓費用減免的贊助商

這些贊助商全是一些能減少出國集訓費用。

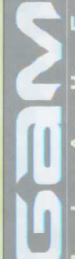
贊助商	贊助費	合約條件	特殊效果	出現條件	其他
○○汽車	6000 萬	——	出國集訓費用減免	根據地內需要有海面	業務擴大
○○總合汽車	3 億	J2 第五名或以上	出國集訓費用減免	根據地內需要有海面	業務擴大
○○國際海運	5 億	每年出國集訓	出國集訓費用減免	根據地內需要有海面	（註 1）
ヘリコプター輸送	2 億	——	出國集訓費用減免	球隊人氣「大」或以上	業務擴大
エアー・コミュート	5 億	J2 第五名或以上	出國集訓費用減免	人口達 10 萬或以上	業務擴大
帝國航空	9 億	每年出國集訓	出國集訓費用減免	U22 Asia National 出場	（註 2）
日本運送物流	8 億	——	出國集訓費用減免	經濟私級「中」或以上	——
○○トラベル	6 億	每年出國集訓	出國集訓費用減免	擁有 1 名優秀球員或以上	——
○○ホテル產業	1 億	——	出國集訓費用減免	人口達 6 萬或以上	——
旅の宿○○屋	4000 萬	——	出國集訓費用減免	——	——

註 1：○○汽車和○○國際海運在合約期間，其業務擴大便會出現。
註 2：ヘリコプター輸送和エアー・コミュート在合約期間，其業務擴大便會出現。

其他的贊助商

贊助商	贊助費	合約條件	特殊效果	出現條件	其他
○○藥劑	1 億	每年受傷人數不足 10 人	加快受傷球員的回復	球隊成立 5 年以上	業務擴大
○○堂製藥	2 億	每年受傷人數不足 5 人	加快受傷球員的回復	擁有 3 名優秀球員或以上	業務擴大
○○メディシン	5 億	每年受傷人數不足 3 人	加快受傷球員的回復	取得特定盃賽的冠軍	（註 1）
帝國保安警備	1 億	——	——	經濟或住宅都市，與帝國タワーリング有合約	——
○○プラスチック	1 億	——	——	去度取得 J2 第 5 名或以上	合拼可以
○○製紙	2 億	——	——	與○○中央教習所有合約	合拼可以（註 2）
○○書店	4500 萬	——	——	——	業務擴大（註 3）
○○印刷	4500 萬	——	——	——	業務擴大（註 4）
和果子○○堂	4000 萬	——	——	——	業務擴大（註 5）
帝國總合製果	4 億	——	名物發售	去年取得 J1 的第 8 名或以上	（註 5）
○○ビバレッジ	3 億	——	——	在 J1 作賽，球隊人氣「中」或以上	——
○○植林	4000 萬	——	——	——	業務擴大（註 6）
○○總合植林	5500 萬	——	——	去年取得 J1 的第 6 名或以上	業務擴大（註 6）
○○水產	4000 萬	——	——	根據地內需要有海面	業務擴大（註 7）
○○總合水產	6500 萬	——	——	去年取得 J2 第 5 名或以上	業務擴大（註 7）
○○畜產	4000 萬	——	——	——	業務擴大（註 8）
○○總合畜產	5500 萬	——	——	TV 局等級 2 或以上	（註 8）
○○半導體製造	3 億	——	——	平均視聽率 15% 以上	——
○○ゴム	1 億	——	——	去年取得 J2 第 4 名或以上	業務擴大
○○タイヤ	3 億	盃賽 8 強以內	——	經濟等級「小」或以上	（註 9）
インター・ジュエリー	2 億	——	——	TV 局等級 3 或以上	——
○○ブレーキパーッ	1 億	——	——	去年取得 J2 第 3 名或以上	——
高速通信販賣	1 億	——	——	TV 局等級 3 或以上	合拼可以（註 10）
總合商社	3 億	——	Goods 發售	與高速通信販賣有合約	合拼可以（註 10）
○○引越しセンタ	1 億	——	——	去年取得 J2 第 4 名或以上	——

註 1：○○藥劑和○○堂製藥在合約期間，其業務擴大便會出現。
註 2：擁有○○製紙、○○プラスチック和○○材木的合約，便有機會發展為國際總合マテリアル。
註 3：○○書房業務擴大便會出現帝國總合出版。
註 4：○○印刷業務擴大便會出現帝國總合製果。
註 5：○○堂製果業務擴大便會出現帝國總合製果。
註 6：○○植林和○○總合植林業務擴大便會出現○○國際植林。
註 7：○○水產和○○總合水產業務擴大便會出現○○國際水產。
註 8：○○畜產和○○總合畜產業務擴大便會出現○○國際畜產。
註 9：○○ゴム業務擴大便會出現。
註 10：擁有高速通信販賣和總合商社的合約，便有機會合併為國際總合商事。



練習後評語

玩者可以以練習後的評語得知球員的能力，而評語代表球員能力的高低相信各位未必清楚知道，以下會登出基礎體力練習、個人技術練習和Play Style練習的評語，而取得數字越高的評語，便代表球員該項技術的能力越高。

基礎體力練習

持久力強化

8	スタミナに関して世界トップクラスですね。練習する必要もないほどです。
7	どんな激しい試合でも、動きが鈍りません。驚異的なスタミナといえますね。
6	スタミナは充分あり、試合中にも疲れた様子を見せません。
5	そこそこのスタミナがあります。さらに上を目指しましょう。
4	少し不安が残りますが、スタミナ量はほぼ標準的といえるでしょう。
3	まだ十分とはいえません。90分フル出場は難しいですね。
2	まだまだ練習不足で練習でも早期に息が上がっている様です。
1	まだ練習の成果が見えて来ません。試合で30分も満足に動けませんね。

筋力強化

8	これ以上練習する必要も無いほどです。相手選手も恐れるほどの筋力ですね。
7	ほぼ理想形の筋力を持っています。競り合いにも相当な自信を持っています。
6	目に見えて筋力は付いています。キック力も強力になってきました。
5	ある程度の筋力を持っています。キック力も強力になってきました。
4	標準的な筋力です。筋力アップを計るためさらに練習しましょう。
3	まだ力はそれほど付いていない様です。地道に続けるしかありませんね。
2	まだ効果が目に見えませんね。競り合いで勝てる選手はいないでしょう。
1	まだ全く力が付いていません。風に流されそうな筋力です。

瞬發力強化

8	世界的にもこれ程反応の早い選手はいないでしょう。これ以上は練習する必要もない位です。
7	ほぼ理想的な瞬発力を持っています。反応の早さは見事ですね。
6	目に見えて反応の早さがついてきました。瞬発力が充実してきましたね。
5	そこそこの瞬発力はある様です。さらに上のレベルを目指しましょう。
4	標準的な瞬発力ですね。瞬発力アップを図るため、さらに練習を重ねましょう。
3	まだ、練習すべき点が多くボールへの反応等もまだまだですよ。
2	まだまだ練習不足です。反応すべき時に動けていません。
1	練習の結果が見えるのは当分先です。ハエが止まりそうな位です。

個人技術練習

射門

8	世界トップレベルのシュート技術で、誰も彼を止められません。これ以上教えることはありません。
7	シュート技術は驚異的レベルです。敵を恐れさせる世界でも評価の高いシュートです。
6	シュート技術はかなり高く、得点源として期待出来ます。国内でも評価の高いシュートですね。
5	シュート技術は高く、得点もそれなりに期待出来ます。練習次第でさらに上を目指せますよ。
4	シュート技術は標準的ですが、得点力には不満が残ります。さらに練習し、得点力を高めましょう。
3	シュート技術はまあまあといったレベルですね。もっと決定力を高めましょう。
2	シュート技術は低いですね。得点できる感じがしません。この選手からの得点は期待できません。
1	シュート技術は皆無といっていいでしょう。話にならないレベルといえます。

頭鎚

8	世界トップレベルのヘディング技術で、驚異的な決定力ですよ。これ以上教えることはありません。
7	ヘディング技術は驚異的な高さで、恐るべき空中戦能力です。ヘディングは世界でも評価が高いですよ。
6	ヘディング技術は大変高く、正確なヘディングが可能です。国内でも評価が高いですよ。
5	ヘディング技術は高く空中戦での活躍が期待できます。練習次第でさらに上を目指せますよ。
4	ヘディング技術は標準的といえます。まだ鍛える余地は大きいですよ。
3	ヘディング技術はまあまあといえるレベルです。もっと決定力を高めましょう。
2	ヘディング技術が低く相手にとってなんら脅威になりません。ヘディングでの得点は期待できませんよ。
1	ヘディング技術は問題外ですね。プロとして話にならないレベルといえます。

盤球

8	世界トップレベルのドリブルを行うことができます。これ以上教えることはありません。
7	ドリブル技術は驚異的高さで、スピードに乗せると脅威です。世界でも評価が高い技術ですね。
6	非常に高いドリブル技術を持ち、相手守備を突破できます。国内でも評価の高い技術です。
5	ドリブル技術は高く要所にドリブル突破を使っています。練習次第でさらに上を目指せますよ。
4	ドリブル技術は標準的ですが、まだ不安が残りますね。ドリブル練習を続けましょう。
3	ドリブル技術はそこそこというレベルです。まだまだ練習が必要ですね。

2 ドリブル技術が低く相手に簡単に追いつかれてしまいます。ドリブルはまだまだ未熟ですね。

1 ドリブル技術ですが問題外で、すぐに止められてしまいます。話にならないレベルといえますね。

傳球

8 世界トップレベルのパス技術を持ち、針の穴も通すでしょう。世界トップレベルのパスといえますよ。

7 驚異的なパス技術の高さで、守備の裏に正確なパスが出せます。世界でも通用するパスですね。

6 パス技術はかなり高く確実にパスを出すことが出来ます。パサーとして活躍できるレベルですね。

5 パス技術は高く相手守備のスキを通すパスが出せます。さらに上を目指しましょう。

4 パス技術は標準的ですが、チャンスを生み出すようなパスは期待できません。

3 パス技術のレベルはまあまあですが、まだ難しい場所にパスを通すことが出来ません。

2 パス技術が低く相手守備にインターセプトされることがかなり目立ちますね。

1 パス技術ですが話にならないほど正確さを欠きますね。徹底的に練習する必要があります。

攔截傳球

8 世界トップレベルのパスカット技術と断言できます。教えることは何もありません。

7 パスカット技術が非常に高く、驚異的な守備を見せます。世界でも通用するパスカットですね。

6 パスカット技術が非常に高く、相手に脅威を与えています。守備から攻撃への展開に活躍しそうです。

5 パスカット技術は高く守備の要所で活かしてくれています。さらに上手くなるかは練習次第ですね。

4 パスカット技術は標準的ですが、成功する確率は低いです。もっと練習を積み成功率を高めましょう。

3 パスカット技術はそこそこですが、脅威とはなってはいません。パスカットが成功する確率は低いですね。

2 パスカット技術が低く守備が崩れる原因になっています。パスカットは全く成功しないでしょう。

1 パスカット技術が非常に低く、話になりません。パスカットは問題外といえます。

鏟球

8 タックル技術の高さは驚異的ですね。敵を侵攻を許しません。一流のストッパーといえます。

7 タックル技術が驚異的で、大きな脅威となっています。世界でも通用するタックルといえます。

6 非常にタックル技術が高く、相手ＦＷを崩す事が上手いですよ。守備に大いに活躍してくれるでしょう。

5 タックル技術も高く相手ＦＷを良く食い止めています。練習次第でさらに当たり強くなりますよ。

4 標準的なタックル技術と言えますが、相手ＦＷを確実に止められる程ではありません。練習を続けましょう。

3 タックル技術はそこそこで、あまり脅威となってはいません。タックルの当たりを強くしましょう。

2 タックル技術が低く相手FWに当たり負けます。相手ＦＷを阻止する事はできないでしょう。

1 タックル技術は問題外といえます。まったく話になりません。

（守門員）接球

8 世界トップレベルのセービング技術を見せる、鉄壁のＧＫです。これ以上教えるのは困難な程ですよ。

7 セービング技術は驚異的で、素晴らしい反応を見せます。世界でも通用するレベルのＧＫです。

6 セービング技術が非常に高く、見事にボールを処理します。ＧＫとしての活躍が期待できます。

5 セービング技術は高くシュートをよく止めています。練習次第でさらに良くなりますよ。

4 セービング技術は標準的と言えますが、安定してはいません。さらに練習を続けましょう。

3 セービング技術はまあまあですが、判断が甘い事が多いです。もっとセービング能力をきたえましょう。

2 セービング技術が低くザルと言える守備です。もっと練習する必要があります。

1 セービング技術は問題外のレベルです。GKとして使うなら相当な練習が必要です。

（守門員）出迎

7 飛び出し技術が素晴らしくことごとく相手のチャンスをつぶします。飛び出しの技術は世界でも通用します。

6 飛び出し技術が非常に高く、ミスの少ない安定性を見せています。ＧＫとして頼れる存在ですね。

5 飛び出し技術が高く相手のチャンスを事前につぶしています。練習次第でさらによくなりますよ。

4 飛び出し技術は標準的ですが、確実性にやや欠けます。さらに練習を続けましょう。

3 飛び出し技術はまあまあですが、まだ危なげですね。もっと飛び出しを鍛えましょう。

2 飛び出し技術は低く自らピンチを招いています。もっと練習する必要があります。

1 飛び出し技術は問題外のレベルです。この選手を使うなら相当な練習が必要ですよ。

定點球

8 プレイスキック技術は世界トップレベルと断言できます。これ以上教える事はありませんよ。

7 プレイスキック技術は驚異的で、素晴らしい精度を見せますね。世界でも通用するキッカーですよ。

6 プレイスキック技術が非常に高く、絶妙な制度を誇っています。キッカーとしての活躍が期待できますよ。

5 プレイスキック技術が高く、チャンスを作り出すことが可能です。練習次第でさらによくなりますよ。

4 プレイスキック技術は標準的ですが、チャンスを作り出すには至りません。さらに練習を続けましょう。

3 プレイスキック技術はまあまあですが、まだ不安があります。もっとプレイスキックを鍛えましょう。

2 プレイスキック技術が低く、キックの精度が悪いですね。もっと練習する必要がありますよ。

1 プレイスキック技術は問題外の精度です。キッカーとして使うなら相当な練習が必要ですよ。

PK

7 勘や決定力が驚異的で、敵ＧＫの読みを外す事が可能な非常に高いＰＫ能力を持った選手です。

6 勘や決定力などが非常に高く、上手くＰＫを決めます。決定力の高い選手といえます。

5 勘や決定力などが高く高確率でＰＫを決める事ができます。練習次第でさらに上を目指せますよ。

4 勘や決定力などは標準レベルですが、安定性に欠けます。確実にＰＫを決められるようにしましょう。

3 勘や決定力などはまあまあのレベルですが、まだ不安ですね。練習し、安定感を増しましょう。

2 勘や決定力などが低く、ＰＫキッカーとして外しすぎます。相手ＧＫにとって楽な相手になっています。

1 勘や決定力などが極めて低くＰＫキッカーとしては問題外です。成功率は限りなく０に近いと言えます。

Play Style 練習

射手

11	シュート技術、ストライカーの役割理解度ともに世界トップ級で文句なしのストライカーです。
10	シュート技術は高い上ストライカーの役割理解度は世界レベルでストライカーとして非常に評価が高いですよ。
9	シュート技術は非常に高い上に、ストライカーの役割理解度も高くストライカーとしての評価は高いですね。
8	シュート技術、ストライカーの役割理解度ともに高くクラブの得点源になりそうですね。
7	シュート技術は高いのですが、ストライカーの役割理解度は標準的である程度の得点なら期待できるでしょう。
6	シュート技術は標準的ですが、ストライカーの役割理解度は高く得点力は期待できるでしょう。
5	シュート技術はそこそこですが、ストライカーの役割理解度は標準的です。ある程度は機能していますね。
4	シュート技術、ストライカーの役割理解度ともに標準的ですがもっとレベルアップを期待したいですね。
3	シュート技術、ストライカーの役割理解度ともに低いです。バランスよく成長させましょう。
2	シュート技術は低い上ストライカーの役割理解度は問題外です。もっと練習させる必要があります。
1	シュート技術、ストライカーの役割理解度ともに問題外です。試合で使えるレベルではありません。

Post Player

13	世界トップクラスの得点力に加え、高いポストプレイ理解度で前線では恐るべき存在となっています。
12	驚異的な得点力と、高いレベルのポストプレイ理解度で見事に機能させていますね。
11	得点力は驚異的と言えますが、ポストプレイの理解力は低さのためうまく機能出来ているレベル止まりです。
10	安定した決定力とポストプレイからチャンスを作る能力で高いチャンスメーク能力を持っています。
9	安定した得点力ですがポストプレイの理解度は低いです。他の選手と連携する事が出来ません。
8	標準的な決定力ですが、ポストプレイの理解度が高い為周囲の選手を上手く活かしたプレーが可能です。
7	標準的な決定力ですが、ポストプレイの理解度は低いです。周囲の選手を有効に利用出来ていません。
6	決定力はそこそこでですが、ポストプレイの理解度の低さの為他の選手との連携が期待できません。
5	決定力の低さの為ポストプレイの理解度は標準レベルでありながらどうにか機能できている状態です。
4	個人の決定力ポストプレイの理解度ともに低く前線の攻撃起点となるには程遠いです。
3	決定力も低くポストプレイの理解度については問題外です。もっと練習させる必要があります。
2	ポストプレイを理解してきましたが、問題外の決定力です。もっと練習させる必要があります。
1	決定力、ポストプレイの理解度です。試合で使えるレベルではありません。ともに問題外 。

盤球者

13	ドリブル技術、突破への意識ともに世界トップレベルです。世界に名だたるドリブラーといえます。
12	ドリブル技術はかなり高いですが、突破への意識も非常に高いですね。試合で大活躍できるでしょう。
11	ドリブル技術はかなり高いですが、突破への意識も高いですねレベル高いドリブラーといえます。
10	ドリブル技術は高いのですが、突破への意識が高めですね。なかなかのドリブラーとなっていますね。
9	ドリブル技術は高いのですが、突破への意識が標準的です。ドリブラーとしての意識がたりませんね。
8	ドリブル技術は標準的ですが、突破への意識が高いですね。もう少し技術面を磨きましょう。
7	ドリブル技術も突破への意識も標準的です。意欲と技術が標準的レベルでバランスが取れています。
6	ドリブル技術はそこそこですが、突破への意識が高いです。ドリブル技術を鍛えるべきですね。
5	そこそこのドリブル技術と、標準的な突破への意識です。どちらも練習の必要がありますね。
4	ドリブル技術が低いですが、突破への意識は標準的です。ドリブル技術を磨くべきです。
3	ドリブル技術が低く突破への意識も薄いです。用いるならもっと練習が必要です。
2	ドリブル技術が低く突破への意識も皆無です。ドリブラーとしてはまだまだ拙いですね。
1	ドリブル技術が最悪で突破への意識も皆無です。ドリブラーとしては問題外です。

Game Maker

13	キック精度、その場の判断力ともに世界トップレベルです。世界になだたるゲームメーカーです。
12	キック精度は世界トップレベルな上、その場の判断力も高いです。ゲームメーカーとして一流です。
11	キック精度はかなり高い上に、その場の判断力も高いです。高いレベルのゲームメーカーです。
10	キック精度は高い上に、その場の判断力は高いです。ゲームメークを上手く行っています。
9	キック精度はかなり高く、その場の判断力も標準レベルです。ゲームメーカーとして形になっています。
8	キック精度はかなり高いですが、その場の判断力は低いです。ゲームメークに生かせません。
7	キック精度は高い上に、その場の判断力もそこそこです。見方に上手くパスが出ています。
6	キック精度は高いですが、その場の判断力は低いです。ボールを送る場所に迷う様です。
5	キック精度は標準的ですが、その場の判断力は低いです。ゲームメーカーとしてもの足りません。
4	キック精度はそこそこですが、その場の判断力は低いです。とりあえずのゲームメイクは可能です。
3	キック精度は低い上その場の判断力は低いです。まだまだ練習が必要です。
2	キック精度は低い上その場の判断力は皆無です。ゲームメーカーとして機能していません。
1	キック精度は問題外でその場の判断力も低いです。ゲームメーカーとして機能しません。

防守中場

13	守備の技術、キック精度ともに世界トップレベルです。世界になだたるボランチです。
12	守備の技術はかなり高い上、キック精度も非常に高いです。一流のボランチになりましたね。
11	守備の技術はかなり高い上、キック精度も高いです。理想的なボランチになりましたね。
10	守備の技術はかなり高く、キック精度も標準的です。結構な活躍が期待できます。
9	守備の技術、キック精度ともに高いです。攻撃への繋ぎに非常に活躍しそうです。
8	守備の技術は高く、キック精度は標準的です。上手く中盤で敵の侵攻を防いでいますよ。

7	守備力は標準的ですが、キック精度が低いです。もっとキック精度を上げるべきです。
6	守備の技術はそこそこですが、キック精度も標準的です。ボランチとしてそこそこ機能しています。
5	守備の技術はそこそこですが、キック精度は皆無です。ボランチとしてまだまだ未熟です。
4	守備の技術、キック精度ともに低いです。もっと練習させる必要があります。
3	守備の技術は低い上にキック精度は問題外です。ボランチとして機能しないでしょう。
2	守備の技術は問題外でキック精度も低いです。ボランチとして機能しないでしょう。
1	守備の技術、キック精度ともに問題外です。ボランチとして話になりません。

邊線後衛

13	走力、ウイング理解としての理解度ともに世界トップレベルです。これ以上教えることは何もありません。
12	走力は世界トップレベルの上、役割の理解度も高いです。一流のウイングです。
11	走力はかなり高いうえウイングとしての理解度も高いです。理想的な活躍が期待できます。
10	走力はかなり高くウイングとしての理解度も標準的です。オーバーラップの成功率が高いですよ。
9	走力、ウイングとしての理解度ともに高いです。オーバーラップの成功率が高いです。
8	走力、ウイングとしての理解度ともに標準的です。ようやく機能してきました。
7	走力は標準的ですがウイングとしての理解度は高いです。オーバーラップをいい状況で使っています。
6	走力は高いですがウイングとしての理解度は皆無です。もっと経験をつみましょう。
5	走力はそこそこですが、ウイングとしての理解度も標準的です。もっと練習させましょう。
4	走力はそこそこですが、ウイングとしての理解度は低いです。オーバーラップに対する意欲が低いです。
3	走力はそこそこですが、ウイングとしての理解度は皆無です。まだまだ未熟ですね。
2	走力、ウイングとしての理解度ともに低いです。もっと練習させる必要があります。
1	走力は低い上にウイングとしての理解度は問題外です。機能しているとはいえません。

Stopper

13	タックル技術の高さは世界トップレベルですね。世界一のストッパーと言えます。まさに鉄壁です。
12	タックル技術の高さは驚異的ですね。敵を侵攻を許しません。一流のストッパーといえます。
11	タックル技術はかなり高いです。相手攻撃陣に驚異となります。ストッパーとして優秀といえますね。
10	不詳
9	不詳
8	タックル技術は高いです。さらに練習しストッパーとして一流をめざしましょう。
7	不詳
6	不詳
5	不詳
4	タックル技術はそこそこで、まだ攻撃の阻止率が低いです。ストッパーとして不満が残ります。
3	不詳
2	タックル技術が弱く相手攻撃陣に簡単に突破されます。タックル技術を強化しましょう。
1	タックル技術が皆無で相手攻撃陣に何ら障害になっていません。ストッパーとして話になりません。

自由人

13	守備技術、パサーのセンスと共に世界トップレベルです。これ以上教えることは何もありません。
12	不詳
11	守備技術はかなり高い上、パサーとしてのセンスも高いです。理想的なリベロとして活躍できます。
10	守備技術は高い上、パサーとしてのセンスも非常に高いです。守備・攻撃参加ともに非常に巧みです。
9	標準的守備技術ですが、パサーとしてのセンスは非常に高いです。攻撃に上手く厚みを持たせていますよ。
8	守備技術は高いのですが、パサーとしてのセンスは低いです。リベロとして攻撃参加する意識に欠けます。
7	守備力は標準的ですが、パサーとしてのセンスが低いです。攻撃の繋ぎとして意識を持たせましょう。
6	守備意識はそこそこですが、パサーとしてのセンスは高いです。リベロとして、守備の意識が甘いですね。
5	守備技術はそこそこですが、パサーとしてのセンスは低いです。リベロとしてもっと練習が必要です。
4	守備技術、パサーとしてのセンスともに低いです。リベロとしてまだまだ未熟です。
3	守備技術は低い上にパサーとしてのセンスは問題外です。リベロとして機能しないでしょう。
2	守備技術は問題外でパサーとしてのセンスも低いです。リベロとして機能しないでしょう。
1	守備技術、パサーとしてのセンスともに問題外です。リベロとして話になりません。

守門員

13	ＧＫ技術、飛び出しが驚異的で、どんなシュートでも阻みます。ＧＫとして一流ですね。
12	ＧＫ技術、飛び出しが非常に上手く、相手ＦＷに大きなプレッシャーになります。ＧＫとして頼れる選手ですね。
11	不詳
10	不詳
9	不詳
8	ＧＫ技術、飛び出しは高いレベルですね。一流ＧＫになれるかはこれからの練習次第ですよ。
7	不詳
6	不詳
5	不詳
4	ＧＫ技術、飛び出しは標準的ですね。相手のシュートを完璧に止められる様に鍛えましょう。
3	ＧＫ技術、飛び出しはそこそこで、ミスも目立ちます。安定して守れるよう練習しましょう。
2	ＧＫ技術、飛び出しが下手で、簡単にゴールを許してしまいます。ＧＫとしてまだまだです。
1	ＧＫ技術、飛び出しが問題外のレベルです。ＧＫとして話になっていません。

Future in the New World

舊的不去 新的不來

2001年2月24日，
HYPER PC PLAYER走向另一新紀元，
邀請您跟我們一起脫胎換骨，

破舊立新。




GAMEPLAYERS GROUP
VOL.005
GAMEPLAYERS DC MAGAZINE
HUNDRED SWORDS
NON-STOP NETWORK BATTLE
2001年3月31日DC停產！!
最強軟件生產商之誕生！?
追擊DC停產對遊戲業界之衝擊！
2001年2月7日
GAMEPLAYERS DC VOL.005
準時同大家見面
GAME DC PLAYERS

GAMEPLAYERS EXTRA

VOL.005



By 無責任主持人·金



辯論壇

辯論壇是一個給大家舒發自己意見的地方，每次我們都會訂下辯論題目，之後讀者可以把自己的意見寫下，字數為150字以上（不設上限，視乎你有沒有理據），之後請郵寄至「香港 灣仔駱克道33號 福利商業中心7樓 GamePlayers DC收」信封面請註明「辯論壇」，或是Email到以下信箱「freetalk@gameplayers.com.hk」，最具代表性的信將會刊登在本論壇之上，而我們每期更會從正反雙方各選出最好的一篇文章，送上小小稿費以作鼓勵，請大家踴躍參加！

今期的辯題是「SEGA在香港開設Sever，DC Online會對本地PC Online遊戲界帶來衝擊」，以下是一些讀者的來信。

正方

主持人：

本人認為Dreamcast將會成為SEGA的最後主機！因為從市場得到的結果並不能支持SEGA繼續開發主機，以下是我所持的兩個原因：

1.眼觀現今遊戲機市場，雖然Dreamcast自稱是一部次世代主機，機能比起之前的Saturn有重大的改進，但現實的銷量亦不十分理想，並不能從Playstation手上搶回市場佔有率，反觀PS方面，雖然PS2的全球性銷售有點阻滯，但PS One竟然還有市場，可見玩家並未被DC的所謂強勁機能所吸引，如果PS2的問題得以解決就更難收復失地。所以在沒有市場支持之下，SEGA很難會花得起大量金錢在研發主機身上。

2.除了主機銷路不佳外，在DC上的遊戲亦出現同樣問題，首先它並沒有太多十分出色的作品，只是偶爾有一些較為有吸引力的作品，其他遊戲的銷量並不太理想，取之平衡賣出的數量亦偏低，所以從軟件市場取得的財力亦未能支持SEGA開發主機。

綜合以上兩個原因，SEGA不能從軟、硬件市場上得到很顯著的回報，而主機開發是一項長遠而帶有風險的投資項目，SEGA對這種投資似乎有點力有不繼，而且亦冒不起這種風險，因為失敗可能會更泥足深陷。所以早日抽身離開主機市場勉強還能保留SEGA這名字，否則一定成為一個歷史。

以上是本人的小小愚見，希望能得到各位的認同。

祝貴刊的銷量就如PS一樣暢銷全世界。

真實謊言人 上

反方

Dear 主持人：

小弟認為Dreamcast一定不會是SEGA的最後一部主機，除了我是忠實的SEGA Fans這原因外亦持有少少見解，請容許我發表一下：

首先SEGA是從世嘉一代、世嘉五代、GG、MD、SS至現在Dreamcast的遊戲主機開發商，在她的歷史中曾遇到不少其他對手的挑戰，即使最艱辛的「超任王朝」亦總算熬過，試問現在的情況和當年相比應該還有一段距離，所以PS雖有實力但亦不能完全把DC擊倒，相信這裡亦是SEGA主機史上其中一個中途站。

第二是即使世嘉的SS即至是現在的DC都暫時被PS所牽制，不過PS的實力似乎已經見底，而PS2的出現但未能全球性銷售的問題出現，正好是DC的反擊好時機，相信很快就能搶回一定的市場佔有率，亦正是這個原因，SEGA絕對不會停止開發下一代的主機，因為世界那有「見好即收」之理。

最後的論點是尊嚴的問題，SEGA一向以來都是遊戲及主機開發商，並且公司有一定的規模，如果該公司突然停止開發主機而只專注於軟件開發方面，無疑會令人覺得公司內部出現嚴重問題，繼而會有倒閉的危機，這種消息一傳出只會令公司雪上加霜，原本沒有問題都會出現問題，所以基於面子的關係所以SEGA絕對會繼續開發主機。試問如果以後只能在遊戲的封面才能見到SEGA的名字出現，大家又會作何感想呢！？

亦正是以上三個理由，所以本人對SEGA有絕對的信心，Dreamcast一定會有後繼的機！

預祝貴刊銷路直線上升！

SEGA一定「德」敬上

在刊登過讀者珍貴的意見後，今期的辯論亦告一段落，下期的辯題將會轉換為「**SEGA退出主機市場，全力投入軟件開發是一個明智的決定！**」，各位可以把自己所持的立場和理據寫下，再郵寄或Email有關地址即可。最後請大家多多支持！





創造球會超級聯賽

創造球會特大號 創造J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB！

第一屆創造球會超級聯賽積分排名表

排名	隊名	積分	勝	和	負	得球	失球	得失球差
1	暴風隊	18	6	0	0	29	2	27
2	Dream Team	16	5	1	0	19	4	15
3	CROSS OVER隊	13	4	1	1	18	5	13
4	Wong Chak Hung隊	13	4	1	1	16	7	9
5	岡山BALLENA隊	12	3	3	0	13	5	8
6	世田谷隊	11	3	2	1	17	8	9
7	小Marco隊	9	3	0	3	12	6	6
8	前進隊	9	3	0	3	8	9	-1
9	誇り隊	9	3	0	3	11	14	-3
10	死神隊	3	1	0	5	9	18	-9
11	無限大隊	3	1	0	5	7	22	-15
12	CLOUD隊	3	1	0	5	1	27	-26
13	阿俊隊	1	0	1	5	1	17	-16
14	Marco隊	1	0	1	5	2	19	-17

第一回賽果

對戰隊伍	賽果
死神隊 vs 前進隊	(1－2)
岡山BALLENA隊 vs CROSS OVER隊	(1－1)
暴風隊 vs 無限大隊	(4－0)
誇り隊 vs Marco隊	(3－0)
阿俊隊 vs 小Marco隊	(0－2)
CLOUD隊 vs 世田谷隊	(0－4)
Dream Team vs Wong Chak Hung隊	(2－1)

第二回賽果

對戰隊伍	賽果
死神隊 vs 岡山BALLENA隊	(0－4)
前進隊 vs CROSS OVER隊	(1－2)
暴風隊 vs 誇り隊	(3－1)
無限大隊 vs Marco隊	(3－1)
阿俊隊 vs CLOUD隊	(0－1)
小Marco隊 vs Wong Chak Hung隊	(1－2)
Dream Team vs 世田谷隊	(4－1)

第三回賽果

對戰隊伍	賽果
死神隊 vs CROSS OVER隊	(1－3)
前進隊 vs 岡山BALLENA隊	(1－2)
暴風隊 vs Marco隊	(6－0)
無限大隊 vs Dream Team	(0－5)
誇り隊 vs Wong Chak Hung隊	(0－3)
CLOUD隊 vs 小Marco隊	(0－5)
世田谷隊 vs 阿俊隊	(5－0)

第四回賽果

對戰隊伍	賽果
死神隊 vs 暴風隊	(1－4)
前進隊 vs 無限大隊	(2－1)
CROSS OVER隊 vs Wong Chak Hung隊	(1－2)
誇り隊 vs Dream Team	(1－6)
阿俊隊 vs Marco隊	(1－1)
CLOUD隊 vs 岡山BALLENA隊	(0－3)
小Marco隊 vs 世田谷隊	(0－3)

第五回賽果

對戰隊伍	賽果
死神隊 vs 無限大隊	(4－2)
前進隊 vs 暴風隊	(0－3)
岡山BALLENA隊 vs Dream Team	(1－1)
CROSS OVER隊 vs CLOUD隊	(6－0)
誇り隊 vs 阿俊隊	(3－0)
小Marco隊 vs Marco隊	(4－0)
Wong Chak Hung隊 vs 世田谷隊	(2－2)

第六回賽果

對戰隊伍	賽果
死神隊 vs 誇り隊	(2－3)
前進隊 vs Marco隊	(2－0)
岡山BALLENA隊 vs 世田谷隊	(2－2)
Dream Team vs 小Marco隊	(1－0)
Wong Chak Hung隊 vs 無限大隊	(6－1)
暴風隊 vs CLOUD隊	(9－0)
CROSS OVER隊 vs 阿俊隊	(5－0)

賽後超短報

經過六回合的賽事，暴風隊以全勝姿態暫時登上聯賽榜首，而Dream Team則以5勝1和的不敗記錄緊隨其後，相信兩隊對壘時，定必有一番龍爭虎鬥，此外第三位CROSS OVER隊無論攻守都有一定水準，對於榜首同樣有威脅，由此看來，雖然經過了六回合的惡鬥，但是局勢未見明朗，而最後能取得聯賽冠軍的球隊將會在及後的七回合自有分曉，而有意參加第二輪聯賽的外圍賽朋友千萬要留意聯賽規則及參加辦法。

聯賽規則及參加辦法：

聯賽形式：

由現在起至2月23日會收集第二輪參賽者，如果有意參加的玩者可在報名時間內先來參加，詳情可參考報名日期及時間和報名方法。

報名日期及時間：

報名時間由現在起至2月23日的星期一至六(公眾假期除外)，下午12時30分至2時及3時30分至7時正。

報名方法：

參賽者需親自帶同記憶卡連球隊記錄到「灣仔洛克道33號福利商業中心7樓遊戲誌」登記，參賽者需要留下姓名、聯絡電話、身分證的頭五個號碼(連英文字在內)、球會記錄和球隊名稱，而留下記錄的方法可以選擇留下記憶卡或只留下記錄。

獎品：

當每個球季結束時，超級聯賽的冠、亞、季軍皆能獲得精美禮品，此外每個球季結束時亦會頒發多個特別獎項予表現突出之球隊。

備註：

已登記的參賽者可以在每季報名時，親自帶同記錄前來更新球會資料乙次(但必須是同一隊球隊)。

參賽規則

1. 外籍球員只可以有三人在正選陣容中
2. 球隊記錄不能用任何不合法的手法作出更改(例如使用金手指等)
3. 如發現違反任何聯規則的參賽球隊，將會立即取消參賽資格

漫畫節——第10屆香港漫畫節《COMIC WORLD》



動漫畫迷普天同慶的《COMIC WORLD香港》於1月28日完滿結束，未知各位有否出席參加這紀念性的一天呢?當天時值寒流襲港，可是場館未開啟，入口前已有一列小人龍在門前守候，雖然大家可能素未謀面，交頭接耳與及燦爛笑容之景像卻盡在其中，為遇上知音人而歡喜不已。

在笑聲中魚貫入場，會場內就如一個嘉年華會，人山人海，熱情澎拜的觀眾及多姿多采的同人誌攤位將會場氣氛昇華到極點，有聲有色，並不見比日本的COMIC WORLD遜色，想知今屆香港COMIC WORLD有幾熱鬧?我們漫動作為大家作第一手報導。

舉辦日期：2001月28日
時間：13:30－18:30
地點：旺角麥花臣室內場館
主辦商：
《S.E 株式會社》
《TG坊》
《香港美術用品專中心》
參展組織：85個
入場費：35元
當日精采節目：
最佳原稿選舉
動漫畫迷卡拉OK
各比賽頒獎典禮

漫畫節詳盡報告：

各形各色其色的同人工房

由於近年的日本文化衝擊，動漫畫和遊戲可謂是大部份香港人的精神食糧，市面上的官方作品固然出色，但你又否知道業界背後還有一群充滿熱誠的同人誌創作者?

引錄自《COMIC WORLD》場刊，同人誌指由興趣者自費印刷成書的作品。由於創作時不用顧及知識產權，送檢制肘和經濟原則，隨作者意思天馬行空，論戲劇或故事性亦不見遜於商業漫畫。

而同人誌當中，由於日本動漫畫電玩文化盛行，出於他們對原作的熱誠，坊間最常見的多是將以上受歡迎作品改編而成的同人誌外伝故事，原創意念作品則為少數。同人誌也不乏優秀之作，遺憾地，他們並不如日本一般受出版社和讀者垂青。可能缺乏接觸渠道，本港未見支持，同人誌活動依然未能深入民心，創作組織屢屢賠本出書。

透過是次《COMIC WORLD》，希望大家可以重新認識，支持本地熱心同人誌的創作組織。

回說會場情況，走過每個整個場館，你會發覺每個組織都在熱情叫賣，在繽紛的佈置前宣傳他們的心血結晶。

商品當中，除書籍之外也見心思，某些組織連文具亦有售，添上可愛親切的公仔點綴，成了精美的文房用具。此外，會場內亦見一些精美的手繪原畫和畫集，商品實在琳廊滿目，不盡勝數，其中最特別的可算是「Love Hina」的精美匙扣，幾可亂真，製作實在出色。

動漫畫卡拉OK

如果玩家在會場內走得累了，休息之餘也可以在會場內高歌一曲。你可以自備動漫CD到會場內的櫃臺報名。當日就有人演唱《魔劍美神》主題曲「GET ALONG」與及《中華英雄》主題曲，似受歌聲推動，會場登時活潑起來，一遍加年華氣氛。



《COMIC WORLD 香港10》回憶相薄


圖1



圖2



圖3


圖4




圖5

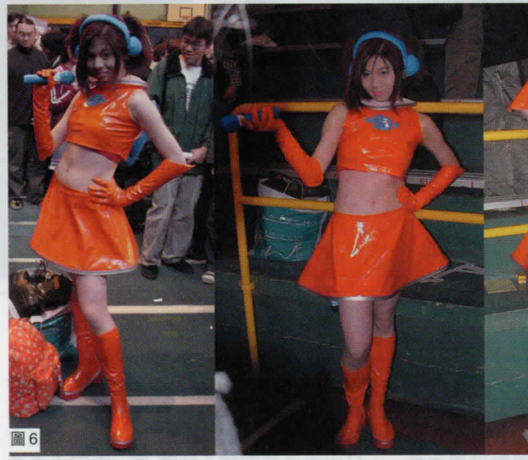

圖6




圖7


圖8


圖9


圖10



閒遊同時，途中實在有如夢想的動漫世界，《心跳回憶》的「詩識」、《SF》的「SAKURA」與及一眾夢想角色不時在我們身邊擦過，這一刻實在動人，以下是在會場結幕之前所拍到的難逢時刻，希望各位觀照時能與我們同樣體會到《COMIC WORLD 香港》的熱鬧情景。

◆ 攤位組織多姿多采，會場內水洩不通。（圖1~圖5)

◆ 不用介紹了吧，扮演DC遊戲《SPACE CHANNEL》的可人姐姐。（圖6)

◆ DC 名格鬥遊戲《QUILTY GEAR X》的兩位女角。（圖7)

◆ 《STREET FIGHTER》的SAKURA，相似度100%，天衣無縫呢。（圖8)

◆ 《VAMPIRE HUNTER》的「LEI LEI」，怎麼變這樣可愛了？（圖9)

◆ 《逮捕令》的美幸與夏實 （圖10)

今期首選

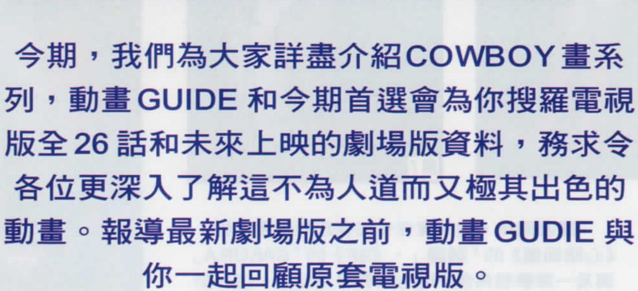
COWBOY BEEBOP SERIES

原作：矢立 肇
監督：渡邊 信一郎
劇本：信本 敬子
作畫監督：川元 利浩
機體設計：山根 公利

TEXT: 綿羊大王







今期，我們為大家詳盡介紹COWBOY畫系列，動畫GUIDE和今期首選會為你搜羅電視版全26話和未來上映的劇場版資料，務求令各位更深入了解這不為人道而又極其出色的動畫。報導最新劇場版之前，動畫GUDIE與你一起回顧原套電視版。

Spike

27歲，Jet的好拍擋，獎金獵人，槍法及身手了得，亦是一流機師。曾經是黑幫成員，因為某些理由脫離組織，為找尋愛人「茉莉亞」亡命奔波。個人十分討厭動物，與勢成水火。

Jet

Beebop船長，電腦黑客。原職宇宙機察，外號「黑狗」，一咬著敵人就會死口不放。一次意外失去左手，之後裝上機械手代勞，縱使技術可能，卻因某些意情結不願接受細胞再生受術。與Spike拍擋三年，是對知心人。

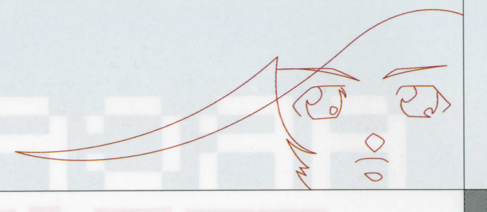
COWBOY BEEBOP

SUNRISE作品。動畫由1998年開始播映，1999年中旬完結。動畫題材獨特，無論故事、作畫、配樂、電腦效果，動畫面面均見出色。自播放後口碑載道，COWBOY熱潮在日本至今無減。主角「Spike」史派克於1999年幾度榮昇為日本動畫「最受歡迎男主角」，日本女名氣聲優「林原 惠」亦因女主角「Faue」菲一役蒙受更高評價，星味更濃。另外故事的特殊風格與喻意亦為動畫界帶來新衝擊。

SPACE COWBOY

未來時份2071，《宇宙船BEBOP》上，獎金獵人－浪子Spike與黑客Jet拍擋已有3年，每天奔走銀河星系靠獵頭糊口。盡是危機的案件中，Spike、Jet、Faue，以至每一個犯人和敵人，他們都為自己的原則而單獨戰鬥，大家的信念不時互相衝突，每個人都是獨立的，故事帶出人的無助、空虛與寂寞感…每個故事單元都有它的道理和隱喻，引領觀眾作出人性的反思…帶領各位反思途中，故事亦揭開Spike、Jet、Faue和Edo的過去，並隨故事發展與大家見證現實世界的殘酷，結局一集，Spike的下場實在…劇情極之傷感動人。在COWBOY哀秘的另一面，動畫亦有它諧的另一面，尤其Spike最討厭的三樣東西加入Bebop後(1.蕩女；女主角Faue 、2.小孩；天才電腦少女EDO和3.動物；天才狗隻EIN)，動畫每一個畫面都足滿著幽默感。打鬥方面，概念似乎出自《城市獵人》，槍戰、格鬥風格都十分相似，主角Spike功架甚有李小龍影子，動感十足。綜觀而論，COWBOY BEBOP是近年動畫界內題材最為獨特的優秀作品，動畫迷可不要錯過!!!







Faue

Edo And Ein

Faue

現年219歲，實際年齡約廿多歲，當年醫學技術仍未昌明，Faue於是在雙親安排之下進入凍眠昏睡，一睡就差不多200年，轉眼到了宇宙時代，頓變得無親無故。起初還以為再度重生，不料醫務所卻要她支龐大的手術費，成為獎金獵人，之外意外Bebop 。

Edo And Ein

天才組合，Edo是電腦奇才，比Jet還懂得電腦運作，手下無不破之網路。Ein 則是Bebop 裡與Edo 最合得來的犬隻，其智商與人類無異，十分高傲。Ein 天性討厭Spike ，曾經在Spike 愛機內撒尿以示其威，是Spike 的天敵。

今期首選

看過電視版簡介後，緊接而來為大家介紹COWBOY 劇情版的最新報。

天國之門

近陣子，劇情版COWBOY正式副題經已公開，全名《COWBOY BEBOP knockin' on heaven's door》，意思即《COWBOY BEBOP天國之門》。故事發生在電視版第22至23話中間時段，當時BEBOP一眾成員仍然在火星上悠閒的追查事件，劇場版將以外伝形式交待時段內未為人知的恐佈時件。事件由火星一宗恐佈份子策劃的爆炸案開始，接而Bebop 成員轉展介入，展開故事發展。劇場版內將動用COWBOY系列未曾動用的軍用機體設定，想到前所未有的戰機軍車，劇場版應該是COWBOY系列最震憾的一戰。另外，Spike還會遇上系列中最難纏的新奸角「Vincent」，從樣子看Vincent應該是歇斯底里型的瘋狂角色。故事另有懸疑的新女角「ELECTRA」介入，一步步揭開Spike 、Vincent與她自己的關係，劇場版劇味甚重。

劇場版秘密

據製作人員透露，新角Vincent 與ELECTRA在原設定上竟然是由同一顆遺伝因子培育而成的人造人，換言人他們均是擁有特殊能力的兄妹。不過在開發途中，方案似乎被稍作修改，不過怎樣也好，兩位新角似乎都在劇場版本中擔著重要位置，另一班獎金獵人還會與Bebop 攜手合作。此外，開發人員亦透露劇場版製作正如火如荼，相信COWBOY劇場版不久就會面世，有興趣而未收看過該動畫的讀者先大破慳囊先看過COWBOY動畫，相信各位看後必定會喜歡。又或者各位可以再度重溫，耐心等候劇場版推出。

精選動畫時間表

(2月7日至2月20日)

星期一至五

無線電視翡翠台

時間	節目
06:00	新蜘蛛俠
09:15	至Net小人類 (重播) ※連「小魔法變變變」☆☆
10:00	多啦A夢 (重播)
10:15	Boom Boom 彈珠人 (重播) ☆
15:10	超人帝拿 (重播) ☆
15:40	蘋果串燒樂園 ☆☆ ※NEW
16:20	至Net 小人類 連「小魔法變變變」☆☆
17:05	超級小黑咪 (奉星期一、三、五) ☆☆ / 福星大咀鳥 (奉星期 二、四) ☆
01:15	吹波糖危機2040 (逢星期四) ☆☆

亞洲電視

時間	節目
16:00	小露寶 ☆
16:30	奪寶世家II / 2月8日起重播「乞嗤小子」
17:25	星界紋章 ☆☆ / 2月15日起播放「女神候補生」☆☆

周末

無線無視翡翠台

時間	節目
09:30	斑點狗歷險記
09:55	安妮記趣
10:20	小魔女Do-Re-Mi ☆
10:50	YO!我係馬騮精 (重播)
11:20	百變小櫻 MAGIC 咭 (重播)
11:55	少女革命 ☆☆
16:00	機甲小寶
16:30	夢幻戰隊
17:30	大食懶茄菲貓 (重播) (賽馬日改延至17:50分播放) ☆
18:00	忍者亂太郎 (重播)
02:30	熱門小馬 (重播) (賽馬日及1月28日暫停播放)☆
凌晨	01:00 後播放，每天時間不等，請自行留意公報

亞洲電視

時間	節目
09:30	鬼馬黃巴士 (重播)
10:25	超級蜘蛛俠 (SPIDER ULTIMATE)
17:30	BB 與我
22:30	頭文字D ☆☆

週日

無線無視翡翠台

時間	節目
06:00	新蜘蛛俠
09:00	咕嚕咕嚕魔法陣
09:30	勇者警察 ☆☆
09:55	機動戰士0083 ☆☆ 1月28日暫停
10:25	數碼戰隊 ※1月28日暫停
14:00	城市獵人 ※只限1月28日
15:00	新編伊索寓言 ※1月28日暫停
15:30	中華一番 (重播) ※賽馬日及1月28日暫停)
16:00	機甲小寶 (重播) ☆ ※賽馬日及1月28日暫停)
16:30	夢幻戰隊 (重播) ※賽馬日及1月28日暫停)
17:00	迷你愛神 (重播) ☆
17:30	大食懶茄菲貓 (重播) ☆ ※賽馬日改延至17:50分
17:50	時空小偵探 ※賽馬日暫停

亞洲電視

時間	節目
09:30	鬼馬黃巴士 (重播)
10:00	相聚一刻 ☆
17:30	BB 與我
23:50	遊戲王 ☆☆
00:20	金田一少年事件簿 ☆☆

※所有節目播放時間以電視台最新公報為準

闊別五年的最新作 Virtua Fighter 4

VF·4 Powered by NAOMI 2

FIG / 1 ～ 4P
製造商：SEGA（AM2 CRI）
推出日期：未定
基板：NAOMI 2

NAOMI 2 旗艦之作《VF-X》（DEVELOPMENT CODE），自從於去年38th AMUSEMENT MACHINE SHOW中發表以後，PRODUCER鈴木裕一直守口如瓶，就連原定在去年十一月舉行的發表會也完全不了了之，直至最近，AM 2 再次宣布，遊戲將會在本月二十三日，假日本舉行的「AOU 2001 AMUSEMENT EXPO」中首次展示遊戲的映像，令到近年注目程度已經大不如前的AOU AMUSEMENT EXPO，今年又再次引起各界關注。

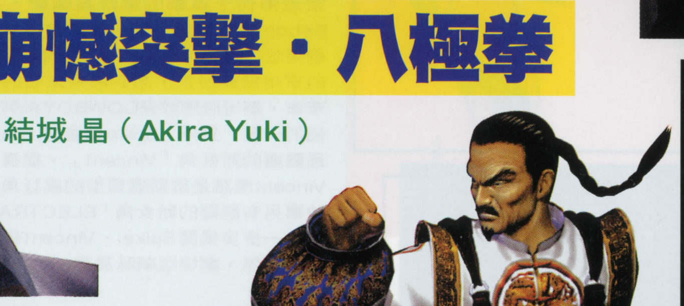
見證進化的先驅

由MODEL 3 、到今次立體多邊形演算能力每秒高達一千萬的NAOMI 2，《Virtua Fighter 4》圖像方面的處理，非但幾何級地上昇，人物的質感和凹凸感表現也更趨成熟，單從現時公開的實時處理畫面中結城晶、陳白、陳留的輪廓和服飾已經可見一斑！



崩憾突擊・八極拳

結城 晶（Akira Yuki）



SEGA NAOMI 2 SPEC

・CPU SH4：128bit GRAPHIC ENGINE 內藏RISC CPU（動作周波數OPERATION FREQUENCY 200MHz 360MIPS / 1.4GFLOPS）
・MAIN MEMORY 32Mbyte
・GRAPHIC ENGINE PowerVR2
・GRAPHIC MEMORY 32Mbyte
・MEDIA ROM BOARD、GD-ROM
・GEOMETRY 性能 1000 萬 POLYGONS / SECOND
・畫像表示處理機能（IMAGE DISPLAY PROCESSING FUNCTION）BUMP MAPPING、霧效果、ALPHA BRENDING、MIP MAPPING、TRIAL LINEAR FILTERING、ANTI-ALIASING、環境MAPPING、反射光EFFECT
・MODEL DATA MEMORY 32Mbyte
・最大同時發色數 約1677 萬色
・RENDERING 性能 2000Mpixel / SECOND
・SOUND ENGINE SUPER-INTELLIGENT SOUND PROCESSOR

32bit RISC CPU內藏RISC CPU（64 CHANNEL ADPCM）

・GAME BOARD JAMMA VIDEO 規格（JVS）
・擴張機能 GD-ROM（OPTION）、NETWORK（OPTION）
・其他 DUAL MONITOR 機能（ONE BOARD TWO MONITORS CAN BE OUTPUT）、RS232C（SERIAL 通訊BOARD）



SEGA MODEL 3 SPEC

GRAPHICS PERFORMANCE
Geometarizer 1 Million polygon / sec
RENDER 60 Million pixels / sec
16 million colored texture
Trilinear Interporation Micro Texture

SHADING
High-Specular Gouraud Shading
Fix-Shading Flat-Shading
Texture & edge Multi Layered Anti-Aliasing

LIGHTING EFFECTS
Parallel Light
4 Spot Lights
Pin Spot Light

OTHERS
Main CPU Power PC 603e
RESOLUTION 496 ╳ 384 ～ 640 ╳ 480

SPECIAL EFFECTS
Zoning-Fog
32 Level of Translucenncy

SOUND SECTION
CPU 68 EC 000
Sampling Rate 44.1 KHz
SCSP ╳ 2
MIDI Interface
16 bit 64 Voice 4ch

連擊・虎燕拳

陳留（Lau Chan）

飛燕・燕青拳

陳白（Pai Chan）

※以上內容及畫面仍然屬於開發中的版本

CAVE 初試橫向捲軸之作 PROGEAR之嵐

STG / 1 ～ 2P
製造商：CAPCOM / CAVE
推出日期：3月
基板：CP-SYSTEM II





自從在數年前，CAPCOM開始與其他遊戲製造商共同開發射擊遊戲的計劃「CAPCOM PARTNERSHIP PROJECT」之後，已經開始逐漸式微的射擊遊戲，又再次成為近期業界裏的熱門話題！其中除了與新晉遊戲製造商「匠」(TAKUMI）攜手合作開發《GIGA WING》、《GIGA WING 2》和《～HYPER SOLID SHOOTING～MARS MATRIX》之外，更與射擊遊戲界中地位顯赫的ELGHTING、RAIZING和彩京，合力炮製《GREAT 魔法大作戦》，《GUNBIRD 2》和《GUN SPIKE》等CROSS OVER式的作品。至於今年，CAPCOM PARTNERSHIP PROJECT將會為大家帶來更多驚喜，其中率先獻上的，則是曾經開發《怒首領蜂》、《彈銃FEVERON》、《ESP RA.DE.》，以及《GUWANGE》等多款炙手可熱射擊遊戲的CAVE ，初試啼聲，向各位久違了的橫向捲軸（SIDE VIEW）射擊作品挑戰，單是新鮮感經已滿分，教人如何不能期待？





STORY

在遙遠的世界，一個稱之為PARTS（パーツ）王國的國家有一個故事……

採用風力發電的PARTS王國，由於研究出一種以螺旋槳為核心的半永久性發電理論「PROGEAR」，實現不老不死的技術，令到渴望擁有不死身的老一輩財閥，興起了搶奪PROGEAR的念頭，而且更迅速成立新政治組織「元老院」，向政府發動武力鎮壓。最後政府倒台，國家以至世界完全落入元老院的恐怖政權之中，然而大戰過後，仍然能夠生還的，就只有一群無父無母的孤兒，他們組成了少年飛行員部隊，在戰機上裝備一種稱為「GUN FIRER」的新兵器，準備向元老院進行最後的反抗……

GAME SYSTEM

《PROGEAR之嵐》的攻擊方法，其實內裏與CAVE以往的作品差不多，主要也是利用連按和按往普通攻擊（SHOT）作為改變攻擊的方法。其中連按屬於「FIGHTER MODE」，顧名思義，攻擊會以戰機為核心，兼備速度和火力兩大優點；至於按往屬於「GUNNER MODE」，以援機GUN FIRER為核心，能夠自動鎖定敵機作出攻擊，不過戰機的移動速度和火力則會在短時間內急遽下降，而且選擇不同的戰機、援機，以及戰鬥時的攻擊方法，也會直接影響FIGHTER與GUNNER駕駛員之間的好感度，成為今次《PROGEAR之嵐》在戰略上的最大特徵。

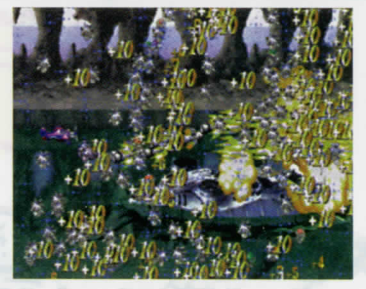




※以上內容及畫面仍然屬於開發中的版本，推出日期以日本方面的時間為準

JEWELLING

除了戰略性的系統之外，挑戰最高的分數排名，也是射擊遊戲中非常重要的一環，為了增加遊戲這方面的樂趣，《PROGEAR 之嵐》引入了一個名為「JEWELLING」的系統，只要能夠將在畫面內的敵機擊落，形成爆風，抵消敵機射出的子彈，子彈就會變成鑽石或戒指等寶物，令到分數即時倍增！





CHARACTERS

FIGHTER

RING LEAD

飛行員之後，憧憬將來也可以與父親同樣成為飛行員的十四歲少年，屬於同齡的一級飛行員，雖然缺乏實戰經驗，不過實力方面絕不遜色於成年的飛行員。

TYPER-A 戰鬥機

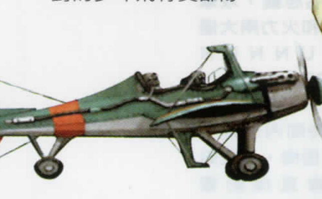


GAMBLER 賭博師
特徵：WIDE SHOT
移動速度：★★☆☆☆

BORT VOYEUR

政治家之後，在校內深受同學們愛戴的學生會會長，待人接物、行事敢怒敢言也是BORT的信條，為了對抗元老院，因而組成反對的少年飛行員部隊。





TYPER-B 戰鬥機
MILITANT 鬥士
特徵：STRAIGHT SHOT
移動速度：★★★★☆

GUNNER

CHAIN CELLOT

有名飛行員CELLOT家族的後人，可惜討厭自己身負家族的榮耀，反而一直默默耕耘，希望自己的實力受人肯定，絕不輕易言敗和妥協的性格，令到自己不能盡情表達對於青梅竹馬的RING的感情。

α式 GUN FIRER
援護射擊：STRAIGHT TYPE

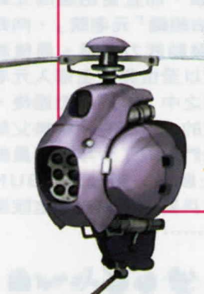
NAIL NENA NEROLS

PARTS王國國王之末裔，王室慘遭元老院的毒手後，NAIL幸得RIVET及時救出，倖免於難，後來在逃難時，偶上少年飛行員部隊，初次認識新兵器GUNNER，令到NAIL燃起奪回國家的使命感，因而決意投身戰爭之中。

β式 GUN FIRER
援護射擊：WIDE TYPE

RIVET ILBERA

正規軍的女性隊員，外表冷漠，其實內裏非常溫柔，可以為自己心中最愛作出大膽的行動，不惜與有婦的大佐苦戀，負責NAIL軍事方面的教育，元老院引起反亂後，奉正規軍之命與NAIL逃難，在飛行員基地偶上少年飛行員部隊。



γ式 GUN FIRER
援護射擊：HOMING TYPE



新機動戰記 W × W

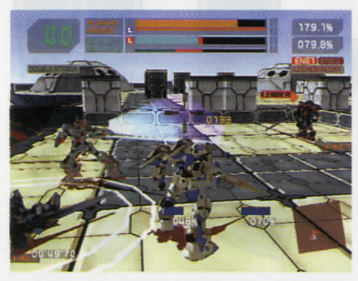
CYBER-TROOPERS 電腦戰機 VIRTUAL-ON "FORCE"

ACT / 1 ～ 4P
製造商：SEGA（Hitmaker）
推出日期：未定
基板：特製基板
開發度：29.6 %

新章

模擬駕駛機械人的對戰遊戲《CYBER TROOPERS 電腦戰機 VIRTUAL-ON》，繼去年逆移植 Dreamcast 的改良版本《CYBER TROOPERS 電腦戰機 VIRTUAL-ON ORATORIO TANGRAM - 2000 EDITION - M.S.B.S. Ver. 5.66 -》之後，今年，Hitmaker決定再下一城，推出全新版本《CYBER TROOPERS 電腦戰機VIRTUAL-ON"FORCE"》，其中今次的故事除了選定發生於《ORATORIO TANGRAM》後之外，戰鬥系統也由以往的單對單，改為二對二，最多能夠四名駕駛員同時對戰的TEAM BATTLE，令到遊戲的形式作出一百八十度的轉變！









◆《CYBER TROOPERS 電腦戰機 VIRTUAL-ON "FORCE"》中新顏色的 TEMJIN，與小說中提及的 XVR / RP-07 / 07〔VR-707〕TEMJIN 試作二號機，實在有幾分相似……

勝敗

與其他同類型混戰遊戲最背道而馳的地方，就是《CYBER TROOPERS 電腦戰機 VIRTUAL-ON "FORCE"》主張同伴與同伴之間的通力合作，其中隊長的存在更是左右勝敗的關鍵，就算隊員可以安然無恙，只要隊長遇害，也會自動落敗，所以每邊除了要合力擊潰對方的隊長之外，另一方面，也要用盡一切的辦法，保護自己一方的隊長。如果隊員被敵機擊落，隊員的機體就會出現一個圓形的區域，只要隊長接近，隊員可以得到隊長一半的能源，再次起動。此外，在擊落敵機的時候，敵機會自動發出數秒的干擾電波，令到對方自動索敵的機能下降，而且也不能夠利用跳躍搜索敵機。





◆外形與CYPHER和-GRYS-VOK極之相似的新機種MAIZE和VOKS

NEW SYSTEM

RESCUE DASH

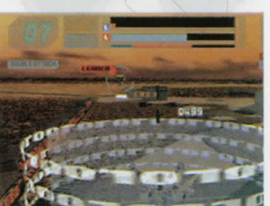
由於今次的規則是以隊長的安危為先，所以產生出一種稱為「RESCUE DASH」的全新系統，只要一旦使用，自己駕駛的機體就會自動走近同伴，將兩部機體剩餘的能源完全平分。至於RESCUE DASH的作用，主要避免出現二對一的不利情況，不過在使用前也必須慎重考慮與同伴之間的距離是否太遠，或者在移動時會否受到障礙物阻礙。

TARGET CHANGE

以往由於採用單對單的形式，跳躍成為了捕捉或鎖定敵機最直接的方法，不過在今次《VIRTUAL-ON"FORCE"》裏面，由於敵機超過一部，所以能夠視乎戰況，利用「TARGET CHANGE」選擇性地鎖定目標，與同伴分道或夾擊敵機，也是今次勝利的關鍵。









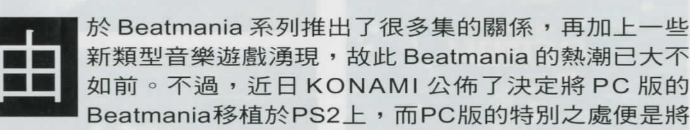


※以上內容及畫面仍然屬於開發中的版本，推出日期以日本方面的時間為準

雖然DC的反擊行動終告失敗，但另一邊廂的PS2卻仍然不停有新作發表，看來今年的遊戲界會有更多出人意表的事情發生。而今期專頁將會介紹的遊戲是PS2的Beatmania打打打！！和PS的超級機械人大戰α外傳。

主持人：亮

beatmania 打打打!!



又一打字遊戲登場！

發售商：KONAMI
售價:6800日圓
容量：CD-ROM
記憶：70KB
發售日：3月29日發售預定
PS2/ETC/對應USB KEYBOARD

由於Beatmania系列推出了很多集的關係，再加上一些新類型音樂遊戲湧現，故此Beatmania的熱潮已大不如前。不過，近日KONAMI公佈了決定將PC版的Beatmania移植於PS2上，而PC版的特別之處便是將原有玩法改變為TYPING的形式，而且更收錄了Southern All Stars&Morning娘的歌曲，而且更有多個模式以作選擇，故此作還是有一定的吸引力呢！


圖1


圖2


圖3



圖4



圖5

少不了的KEYBOARD

既然是打字遊戲，KEYBOARD當然是不可缺少，而KONAMI又怎會放過這賺錢的機會，故此會同期推出這遊戲的專用USB KEYBOARD。另外，遊戲除了要求輸入英文字外，有時更要輸入一些簡單的句字，這樣便可令遊戲更為多變。（圖1~圖2）



◆Beatmania打打打！！的專用KEYBOARD

收錄Southern All Stars&Morning娘的歌曲！

無錯，在PS2版中除了會有PC版原有的歌曲外，還會收錄Southern All Stars&Morning娘的歌曲。（圖3）除此之外，更會收錄在「Beatmania」系列中原創的歌曲（9首）、經過投票而選取的歷代人氣歌曲（10首），還有曾經是大HIT的歌曲（3首），當然，在PS2版亦會有原創的，而歌曲的名單如下：

★TSUNAMI（Sentimenta Guitar Mix）
★Ren-Ai Revolution21（Baby-MONI Mix）
★Motto！Motto！Tokimeki'99（Hybird Punk Mix）
★ELDORADO
★Swan Lake
★Nada Que Decir
u gotta groove
jam jam reggae
Do you love me
Hunting for You
Deep in you
LUV TO ME THIRD-MIX
LOVE SO GROOVY
PAPAYAPA BOSSA
Super highway
e-motion
AVERDOSER
NaHaNaHa vs Gattchoon Battle
e-motion（2nd MIN）
20 november（single mix）
Miracle Moon
GENOM SCREAMS
THE EARTH LIGHT
HELL SCAPER

※★是新收錄的歌曲

遊戲的三大模式！

INTRODUCTION打！！

主要是供初心者練習的模式，內裏會有一位DJ作出適當的指示，無論是每隻手指所負責的位置和打字的正確方法都會有詳盡的講解，而且更有一些基本的練習可供鍛鍊，絕對是入門者必到的模式。



◆DJ會作出詳盡的講解，就連打字的基本方法都會說明。

LESSON打！！

在這裏可學習KEY打、文字打、單語打和HOW TO PLAY BMD。KEY打主要是熟習五十個基本音的打法；文字打是學習打一些簡單的假名，如ひゃ，而單語打便是學習打一個詞語，最後HOW TO PLAY BMD便是學習Beatmania打的玩法。（圖4~圖5）

MASTER打

在這模式中可玩到全25首的歌曲，而難度更會由EASY到ULTRA HARD，玩法就像Beatmania一樣，而將所有歌曲CLEAR後可能會得新的歌曲呢！





◆遊戲是可以羅馬音作為輸入法，更可設定各假名輸入法，就連故就連香港的玩家亦可玩到此作品。



超級機械人大戰α外傳 新的機戰爆發！

發售商：BANPRESTO
售價:6980 日圓
容量：CD-ROM
記憶：5~15BLOCKS
發售日：3 月發售預定
PS/SLG

上期已介紹過的機戰α外傳，雖然近期廠商公佈了此作會延期推出，但卻公開了很多有關的資料和圖片，而外傳亦和上次的「機戰α」一樣，同樣是會推出限定版，相信機戰迷又要再一次要破財了！

繼續的新料！

新機登場！

除了上期的四部魔裝機神外，亦會有新的機體參戰，分別是曉擊霸MKII、風之魔裝機神贊奧姆和亞普羅也。相信曉擊霸MKII大家也不會陌生吧！贊奧姆便是安滕正樹駕駛所駕駛的機體，而亞普羅也則是安滕正樹的契妹由普利絲亞所駕駛。兩者都曾在《EX》中登場。



特殊能力「指揮」！

其實形式就像「GUNDAM G GENERANTION ZERO」內裏的指揮，若任何已方機體在這個指揮的範圍，命中率和迴避率亦會有所提升，只要善用這個系統，戰勝的機會率便會大為提升。

援護系統！

上期亦介紹過的系統，但原來不是任何角色都可作援護的，只有擁有一個叫「援護LEVEL」這特殊能力的駕駛員才可，而且這個「援護LEVEL」亦會隨著援護的次數而有所提升，而援護的次數亦會因LEVEL的多少而改變呢！

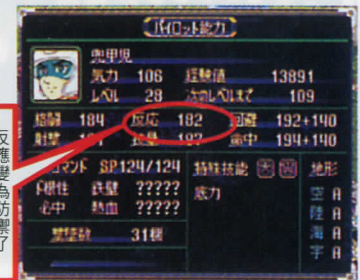
精神指令「祝福」

新的精神指令，其實用途和「幸運」相若，不同之處是可令已方的其中一機使出「幸運」，這樣便輕易地取得更多的資金。



數值的變更！

在圖片中可看到以往稱為反應的一項參數，在「α外傳」中會變作防禦，但由於得到的資料有限，故現在還未知道此數值對駕駛員的影響。



戰鬥畫面 POWER UP

在「α外傳」中，各機體都會加入一些新的必殺技，例如ZETA GUNDAM的WAVE RIDER和GP03連貨櫃的零距離MEGA BEAM砲等，而出招時的畫面亦都有所改變，令戰鬥時的迫力大增。











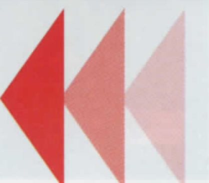












◆ZETA GUNDAM 的 WAVE RIDER（圖 1）
◆GP03 連貨櫃的零距離 MEGA BEAM 砲（圖 2）
◆TURN A GUNDAM 的月光碟（圖 3）
◆斷空我的斷空劍（圖 4）
◆泰坦 3 的 SUN ATTACK（圖 5）
◆鐵甲萬能俠的 SCRAMDER CUTTER（圖 6）
◆VF-1S 韋機利的 HOMING MISSILE（圖 7）
◆WALKER KAREER 的 ICBM 投（圖 8）

XBOX 最新動向

TEXT：寒武紀



研討會上微軟展出了 Xbox 的開發主機。



在場微軟的發言人就 Xbox 圖像處理器 NV2A 進行講解。

§ XBOX 圖像處理器開發完成

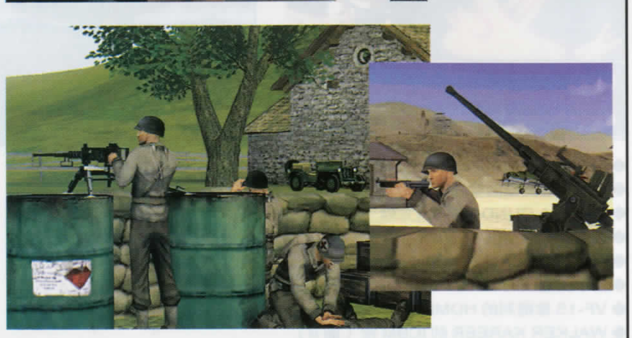
1 月 30 日，日本微軟舉行了一個「Xbox 研討會」，研討會上微軟除了向傳媒展出了 Xbox 的開發主機之外，又就 Xbox 的各個方面進行了解說。主持今次研討會的吉岡直人表示，Xbox 的圖像處理器「NV2A」經已設計完成，並即將進入投產階段。

§ XBOX 最新遊戲圖片公開

最近多間遊戲廠商先後宣佈了預定會在Xbox上推出的遊戲名單，並公開了有關的圖片，我們今次會為大家介紹其中兩個遊戲的開發中圖片。



遊戲名稱	Battlefield：1942
開發商	Digital Illusions
遊戲種類	第一身射擊
發售日期	2001 年本冬
機種	Xbox/PC



遊戲名稱	Seraphim
開發商	Valkyrie Studios
遊戲種類	立體動作
發售日期	2001/2002
機種	Xbox/PS2/PC

§ Xbox手制支援體感手掣「Sidewinder Free Style Pro」

吉岡又肯定了較早前有關微軟會特別設計一個日版Xbox手掣的消息，他表示：「有關的設計仍在進行之中，但日版手掣的變更點只限於手掣的形狀而已，按鈕及手掣機能本身則仍會採用全世界通一的規格。」

另外，有關主機手制背部兩個插槽除的用途問題，吉剛表示：「插槽除了和DC一樣是供記憶卡及收音裝置之用之外，亦可以插入微軟的體感控制器「SideWinder Freestyle Pro」。「SideWinder Freestyle Pro」是一個裝有活動感應裝置的手掣，感應器能夠偵測玩者手部的活動，玩者只需要將手掣向自已想移動的方向前後左右移動或傾斜，便可以達到像使用傳統十字方向鍵一樣的效果。



微軟所開發的體感手掣「Sidewinder Free Style Pro」

X-FILES (Everything you need to know about XBOX)

XBOX圖像處理器「NV2A」(一)

Xbox圖像處理器由nVidia所開發。nVidia每一年便會推出新一代的圖像處理晶片，半年推出該晶片的改良版。現時個人電腦所使用的GeForce圖像卡採用了NV10的改良版，即NV15晶片技術，而預計本年2月新一代晶片NV20亦會正式公佈。

Xbox圖像處理器之所以被稱為「NV2A」，是由於它包含了NV20的改良版即NV25的圖像技術，同時採用了部份NV30的幾何運算功能，所以NV2A實際上是指它採用了下兩代的晶片技術，亦即界乎NV25至NV30之間。

NV2A對於Xbox而言有著非常重要的地位，這是因為Xbox內的Pentium III處理器並非專為電視遊戲主機已開發的中央處理器，與新力為PS2所研發的中央處理器Emotino Engine比較，實有被比下去的可能。

所以假如微軟要實現他們的目標，即Xbox的機能需要是PS2的三倍的話，Xbox的中央處理器便起著至關重要的關係，我們會在下一期再為大家介紹NV2A的特徵。

GAMECUBE最新動向

§世嘉已獲GAMECUBE開發主機

撤出DC主機硬件業務的世嘉，將會主力為其他主機開發遊戲，雖然世嘉並未正式公佈有關Gamecube遊戲的開發計劃，但有消息指世嘉已經收到任天堂Gamecube的開發主機，並已開始了初步的開發工作。

而世嘉已經公佈會將中裕司的兩個作品，《Chu Chu Rocket》以及《The Sonic Adventure》移植至Gameboy Advance上。

§SQURE首次表示打算為Gamecube及Gameboy Advance開發遊戲 任天堂SQUARE能否從修舊好?

自Square加入PS陣營之後，便一直斷絕了與與任天堂的合作關係，但較早前Square表示希望將《Final Fantasy》第四、五及第六集移植至Gameboy Advance上，幾日後任天堂社長山內博接受新聞社Bloomberg訪問時表示：「與Square的合作關係已再沒有討論餘地。」



Square社長鈴木尚言出誠想，任天堂是否會被打動?

但其後Square鈴木尚接受日本工業新聞訪問時就山內博的發言作出回應，鈴木表示：

「我們也相信未必可以立即得到任天堂方面的理解，但我們將盡所能去修復我們之間的關係，假如Square能夠為Gamecube和Gameboy Advance開發遊戲的話，將能為兩部主機作出貢獻，我們會努力尋求對方對我們的認同。」

相信這是Square第一次公開表示為Gamecube開發遊戲，作為玩家我們亦非常期望Square和任天堂能夠重返合作關係呢。



任天堂社長山內博。

任天堂之反擊(第四回)

§導言

上回我們提到，任天堂為了在劣勢中把握一定的勝算，採取了避重就輕的策略，企圖避免與PS2正面衝突。為此Gamecube在外形設計上與PS2相比相異，目的是希望佔領還未被PS2所佔據的低年齡市場。

§低價格成重點策略

雖然任天堂並未正式公佈Gamecube的售價，但任天堂開發部長竹田玄洋曾這樣說：「所謂遊戲主機，其實是一個人因為想玩某些遊戲作品而在沒有辦法的情況之下才購買的東西，亦因此，要它得到消費者的接受的話，主機的售價便必須定於某個上限之內。」

假如正如我們一直所語，Gamecube的銷售對像是以低年齡層為主的話，Gamecube的售價便必須要大幅度的低於PS2。事實上，我們亦可以看到Gamecube的設計在壓抑成本上花了不少工夫。

◆放棄DVD播放功能

首先，Gamecube並沒有跟隨PS2和Xbox的做法，將DVD播放機能加入主機上。Gamecube採用的軟體媒體，是由松下開發，以DVD規格為基礎的小型光碟，其直徑只有約8厘米左右，比標準的DVD面積為小。松下電器特別計劃推進部倉橋章表示：「由碟盤摩打以及資料讀取裝置所消耗的電力較低，這亦有助減低主機的成本。」

竹田又曾表示：「我們心目中的Gamecube玩家，花在電視遊戲的時間比看電影的時間多出許多，我們不認為有需要為Gamecube增添DVD播放機能。」

◆簡化硬件組件設計

另外，任天堂所設計的Gamecube硬件裝置，亦明顯是以低生產成本作為前題的。例如，除了記憶體之外，Gamecube的硬件組件由中央處理器以及圖像處理器兩夥晶片組所組成，而PS2則有四夥組件(※1)相比，所需的生產成本亦會較低。

◆立方體外型亦為成本因素

除此之外，Gamecube的立方型外殼設計其實亦有助減低生產成本，這是因為立方體設計使主機的線路基板與碟盤裝置等組件能夠以重疊的方式互相連接，與PS2或Xbox所採用的薄型外殼比較，所需的電線材料費用以及人工費亦會降低。

當然，一方面要壓仰成本，但同時亦要兼顧主機的硬件機能，如何在兩方面取得平衡成為開發人員最大的挑戰，而我們會在下一期開始為大家介紹有關Gamecube硬件機能方面的問題。

※1：除了圖像處理器Graphics Synthesizer之外，PS2的中央處理器內部其實內藏三組晶片組件，分別為Core、VU0以及VU1。

新聞速遞

紐約時報上的《Half-Life》

日前一份外國報章——「紐約時報」利用一整版空間去大幅報導《Half-Life: Counter-Strike》這隻遊戲，當中除了介紹遊戲的玩法外，還有最受玩家歡迎的團隊戰

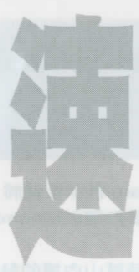
該篇報導指出《Half-Life: Counter-Strike》有別於一般第一稱射擊遊戲的Death Match，它沒有不停地上前殺敵的快感，取而代之的是講求戰術的團隊戰，在沒有支援的情況下很難勝出。另外武器系統和戰略亦是模擬現代的反恐怖小組作戰，在真實背景及真人合作正是吸引全球數百萬以上玩家的重要原素。(金)


Where Death Is Final, and Caution Is a Must

齊來成為羅賓漢

各位將會有機會成為傳說中的英雄羅賓漢，因為Cinemaware正全力製作一隻名叫《Robin Hood: Defender of the Crown》的遊戲，在一副新的3D引擎底下，各位將會回到古代的英國，扮演羅賓漢拯救這個正受Prince John殘暴統治的國家，而這將會是一隻結合動作、冒險和戰略的遊戲。





在進行遊戲時各位有機會參與槍術、劍術、戰術和不可少的「箭術」比試，考驗大家的身手和反應，可惜遊戲預計到2002年才正式發售，在這段期間各位可以到該公司的網頁內登記成為遊戲測試員，那就可以搶先試到新的遊戲。登記的網址是：http://www.cinemaware.com/betaapplication.asp (金)

竹井正樹新作

有玩過同級生的玩者相信也會認識「竹井正樹」吧！休息了很久的他再次為遊戲做人物設計，而今次他做人設的遊戲名字是《Flutter of Birds》。

很久沒有見過竹井正樹為遊戲作人物設計了，今次再次令他拾起畫筆的是Silky's公司，而遊戲的名字是《Flutter of Birds》。《Flutter of Birds》是一個以戀為主的AVG遊戲，故事講及醫科學生的主角「松井裕作」在暑假的時候去了叔父的診療所工作，並在那裡認識了很多不同的少女，繼而展開一個不同的戀愛故事。遊戲將於2月23日發售，喜歡竹井正樹的玩者一定要留意了。(Gameplayers.com.hk)











不分類報導







《NASCAR Racing 4》和《NBA LIVE 2001》將會分別在本月7及14日發售，各位準備行動吧！

《傲世三國》(Fate of the Dragon)預定在本年3月發售，屆時將會歐洲、美國和日本三地同時發售。另外該遊戲的官方網頁已經完成，網址是http://www.eidosinteractive.com/games/embed.html?gmid=88。

Maxis的《The Sims》將會推出網路版，分別是預計在4月推出的《Sims Live》和12月推出的《Sims Online》，而較詳盡的資料可能會在2月中公佈，各位請密切留意。

KOEI已公佈《信長之野望～嵐世紀》將會在本月9日推出。

有報導指《天堂》為中華電信賺得19億台幣的收益，但有關方面則表示計算方法有問題，所以估計會過高。

Codemasters已正式承認將會裁員，預計將會裁減英國和世界的員工10%之多。

製作《Ago of Empires》的Ensemble Studios，現正全力開發一隻代號為「RTSIII」的即時戰略遊戲，但有關方面仍對這是否《Age of Empires III》及由Microsoft代理的問題守口如瓶。

《Warcraft III》已正式命名為《Warcraft III: Reign of Chaos》。

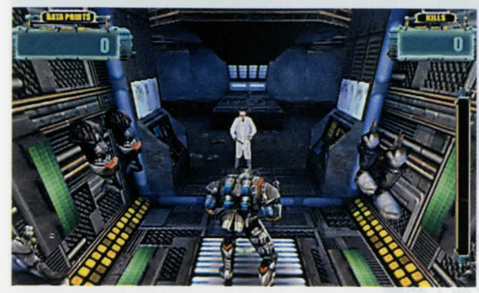
《Mr.Driller》將會在本年3月推出PC版。

X-COM: Enforcer



by 金







《X-com》當年還是Microprose製作時，所推出的每一集都有不同的故事和玩法，而且往往相差十萬八千里，給玩家無限的新鮮感，第一集是科幻的對抗外星人入侵、第二集的敵人是海洋生物、第三集更以神話故事為主題配合即時戰略、最後一集是隻太空動作遊戲，在眾多轉變之後，《X-com》的製作交由Hasbro Interactive接手，第一集的《X-com：First Alien Invasion》原用對抗外星人故事，但加入了多人模式，而現在這隻《X-COM: Enforcer》將會來個大突破，因為它是一隻完全的動作遊戲……

針對性改善！？

《X-COM: Enforcer》將會以第三身形式進行遊戲，在《Unreal Tournament》的引擎支援下，圖像方面和前者比較並無甚麼重大突破，但在用盡引擎性能的情況下，環境依然做得極為細緻、層次分明，無論是室內室外的大小遠近都做得合乎比例。而比前作更優勝的地方是遊戲的流暢度，由於前者經常會出現突然減慢速度的現象，所以有見及此，該公司銳意針對這個問題而作出改善，把遊戲變得更完善。

奸角大集合

玩家將會控制遊戲的主角「Enforcer」出戰，它是一部為了打倒入地球的兇殘外星人而建造的機器。而敵人的陣容非常強大，除了眾所周知的Sectoid外，過往幾集的敵人都會出現，其中包括Muton和Snakeman等，當然所有人物已經被立體化及現代化的重新改造，使它們以合時代的面孔示人。不過除了這些舊人物和《X-COM》的標誌以外，到底還有那些部份和以前的《X-COM》相似呢！？

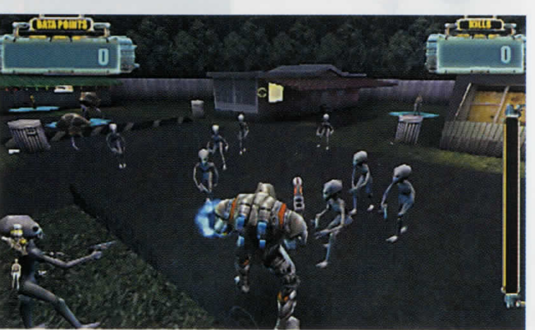
錯綜複雜的任務

每關遊戲除了要殺盡敵人外，有時亦會依隨故事發展而出現特別的關卡，可能會是拯救人質、獨闖敵陣，有一關更是需要玩家保護一艘船5分鐘，而在大家努力殺敵的時候，電腦會自動對你的行動作評分，就像《Unreal Tournament》一樣，玩得差是會出現「You have been enforced」字句，玩得好時當然會有良好的讚美啦！不知「God Like！」這詞語又會否再次出現呢？

提供升級的武器庫

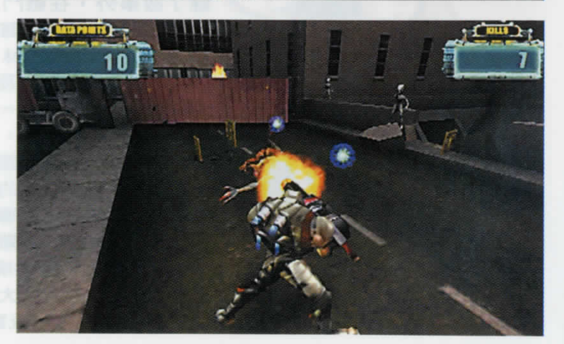
動作射擊遊戲的其中一個吸引之處就是巨大的武器庫，所以《X-COM》亦沒有決少，除了有常見的火箭炮、榴彈炮、機關槍和雷射槍外，還有威力強大的核子武器，它能在一轉眼間殺盡視野範圍內的所有敵人，此外回力刀槍亦是構思新穎的設計，因為除了直飛外還會反彈，作戰時會更為靈活。另外所以武器都可以升級，在一個叫Data-Points系統內，所有武器都能升級來增加殺傷力，例如火箭炮最初只能發射一支火箭，經過升級後就能射出亂飛的或導向的火箭，提高各位殺敵的能力。當然一些特別物品都會出現，補充體力、暫時凍結敵人活行等應有盡有，可惜每人只能擁帶一種武器，所以如何升級和配合就要看玩家自己了。













PC GAME
發行商/製造商: 智冠科技
遊戲類型: SRPG
發售日期: 2001 年 3 月
系統需求: Pentium II/ 64MB ram

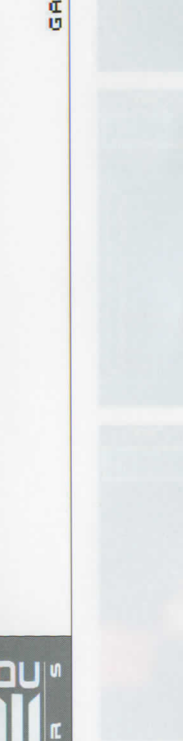
by 金

超時空英雄傳說三～狂神降世

如果要數中文出色的RPG遊戲，相信一定要提到《超時空英雄傳說》系列，繼之前的《復仇魔神》、《北方密使》之後，現在新一集《狂神降世》即將面世，在結合過往的經驗和加入新意念下，務求達至前所未有的境界。







時代、社會的衝擊

《超時空英雄傳說》系一向以故事和戰鬥系統兩方面吸引玩家，而今集所取材的故事是由劇本徵稿大賽中取得，在三十多個各有千秋的故事內選佳中之最(Best of the Best)，以下為大家介紹一下。

在艾普洛統一百年後，各地商業迅速發展，而這引申至新階層與舊社會所引起的衝突，新階層支持反穆倫教的學術研究，繼而打擊教會在政治上的勢力，不過教廷並無輕易放手，在這次鬥爭中亦觸發其他的問題，西部的亞美尼亞共和國率先獨立，並進行了一場歷時五年的「光榮之役」。

在這戰役後的廿五年，艾普洛再次對亞美尼亞作出為期二年的襲擊，不過在教廷作為中間人的情況下終於決定簽訂停戰協議，可惜教廷和艾普洛的使者遭暗殺，在各矛頭指向亞美尼亞使者時，他們只好聘請傭兵保護逃亡，不過在這兵團內，有位少年在戰火中失去家人和朋友，滿腔怒火也希望能夠平反，到底這少年的一生會怎樣發展，暗殺背後又有何陰謀？這些都要等待玩家一一去解開。

漫長而多變的戰鬥

除了故事外，在戰鬥方面亦製作十分認真，在錯綜複雜的支線下進行遊戲，神秘的森林、危機的沼澤、崎嶇的山脈以及隱藏關卡都會出現，只完成一次遊戲並不能到達所有地方。另外殺敵與否又成為一個問題，因為大量屠殺會影響同伴的好感度，但對敵人仁慈又會導至往後更難應付，在左右為難的情況下各位又會如何取捨呢？

此外遊戲還有大量職業、技能和屬性等待玩家學習(非人系的隱藏職業也有)，所以進行每關時亦算是培育主角，隨著控制他對每件事的所作所為，會影響到往後劇情的發展、以及與其他人的關係，繼而得到不同的結局。

在經過一段長時間後才推出的《超時空英雄傳說三～狂神降世》，相信舊玩家一定不會錯過，新玩家亦要多作嘗試，始終這系列算是頗經典的中文 RPG 遊戲，而且試一下可能會令你們愛不惜手，加上它將會在 3 月推出，大家不用等待得太久呢！



PC GAME

發行商/製造商: 智冠科技
遊戲類型: RPG
發售日期: 2001年3月
系統需求: Windows 95/98/2000

武林群俠傳

近來以武俠小說改編成的遊戲非常盛行，現在的《武林群俠傳》亦是其中之一，不過在眾多對手中自然會各出奇謀，希望能夠脫穎而出，想知道這遊戲有甚麼特別便繼續看吧！

by 金

酒逢知己會出事？

事源玩家遇到逍遙谷的谷月軒，欣賞當年金先生取得十四部天書的同時一起喝酒，繼而中毒，在這機緣巧合的情況下得以拜入逍遙谷門下，在這裡大家可以學到各種各樣的技能，為大家未來行走江湖作好準備。

自我育成

在遊戲內各位將會扮演一名俠士，以自己的志去闖盪江湖，當然武功是不可缺少的必備品，一切都是向他人學習和自己努力練習後，才能做到真正的武林高手，。例如



與高僧論佛就會增加悟性、多看秘笈就會領會到心法要訣、在茶館向人請教就會提昇茶道等，在不斷的努力後各位可能會領會到一套獨門武功，憑它打遍天下無敵手。

江湖險，人心更險！

少林、武當、峨嵋等武林泰山北斗當然會在遊戲內出現，不過還有一些小門派，例如：天山派、修羅宮、絕刀門、鑄劍山莊和百草門等，都會罕有地現身《武林群俠傳》，不過這些幫派並不為懼，最可怕的莫過於「天龍八部」(不是小說)，他們分別是一天、二龍、三夜叉、四乾達婆、五阿修羅、六迦樓羅、七緊那羅和八摩呼羅迦，全部出自佛之內的影物代表了神魔人三界八個種族，每個都身懷絕學等往大家前往挑戰。

除了戰鬥之外當然還要注意你身旁的「紅顏知己」啦，記緊把握機會去博取好感，因為這會影響到各位結束遊戲後的生活，如果大家不想「孤獨終老」的話便要多多努力了。



PC GAME

發行商/製造商: Gruppo One
遊戲類型: RPG
發售日期: 2001年3月
系統需求: Pentium 200/32MB ram

Grand Slam 風之探索者

如果有一處地方住滿了惡魔和妖精，但同時亦有人能夠在那裡帶回大堆財寶而成為富翁，大家會有何反應呢？仿傚這人去尋寶企圖變成富豪還是腳踏實地做個平平凡凡的人呢？如果選擇前者正好進入這隻《風之探索者》之內。

by 金

咆哮之山洞

在以前有一位不知名的探索者在禁地「咆哮的洞窟」內保住生命外，更掘出迷倒不少人的金銀財寶，這消息流傳到別處後，很多人都因為虎視內裡的寶物或好奇心作祟下前往探險，一個接一個地踏上不歸路。時光飛逝50年，貪婪的人們依然無止境地需索，在不斷搶掠及破壞後這禁地亦變得暗淡無光，僥倖的人一夜至富，但卻忘記了不少長眠地下的人……

不過歷史並沒有為後世帶來警惕，依然有無數的探者為了名譽而前來挑戰，而玩家亦是其中一份子……

棋盤上的戰爭

《風之探索者》將會創新地把人物與怪獸的戰爭棋盤化，使遊戲變得活潑生動，而戰鬥系統方面則採用各式武器有特定的攻擊速度，作為攻擊力與速度之間的平衡，而且更為容易操作，任務會隨著各位與別人談話而接踵而至，所以要「多說話，多做事」！



越戰越有錢

在冒險時亦是得到經驗的好機會，只有遇到神秘物品或打鬥時才能提高劍術、箭術、醫療、體力等等力，而且還要仔細搜索，大家可能會有意想不到的收獲。另外隨著戰績得到認同後將會得到肥沃的土地作獎勵，更多的金銀財寶等待發掘，大家趕快準備探險的工具吧！











秘技

此處是提供近日熱門遊戲秘技的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別東西，提昇遊戲的趣味和耐玩度。大家趕快進來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！

FIGHTING VIPERS 2

DC/FIG/SEGA
Original Game © SEGA 1998
© SEGA/CRI 2001 Developed By AM2 of CRI

使用 B.M.

在 Arcade 或 Random Mode 內使「爆甲」或 Super K.O. B.M.後即可使用。

使用 KUHN

Arcade Mode 對戰 MAHLER 時，在 5 分 50 秒內而體力有一半以上或以「爆甲」或 Super K.O.他後，隱藏關卡將會出現，在打倒 KUHN 後就能使用。

使用 DELSOL

在 Random Mode 內清除全部關卡，並且打敗 DELSOL 後就能使用。

穿護士服的 HONEY

除了對戰模式外，在其他6種模式內都曾出現HONEY的Super K.O.後，在選人時按著 R 鍵來選 HONEY 即可。(Arcade Stick 按 Z)

HONEY 脫裙

使用HONEY連續戰勝30個挑戰者後，在戰鬥中先「爆甲」，之後無論勝負，在下一回合開始時她會脫掉外衣戰鬥。（圖 1，2，3）

BAHN 的男子氣概

在BAHN的垂死狀態下而敵人沒有盔甲，使用鐵山靠把對手擊倒後，畫面將會出現一個「男」子。(←、→、→、 P+K)(圖 4)

BAHN 的垂死勝利姿勢

在BAHN的垂死狀態下而敵人沒有盔甲，使用鐵山靠擊倒對手，「男」字出現時按 P+K+G，他就會擺出垂死的姿勢。(←、→、→、 P+K)(圖 5，6)

BAHN 的隱藏技

只要不停地↓、K、G、↓、K、G、↓、K、G、……，BAHN 就會好像不停地滾動，但並無任何攻擊和防守意味。

RAXEL 的舊結他

在選擇模式時推方向鍵←，之後選擇 RAXEL 即可。（圖 7）

轉換開始鏡頭

在 Arcade 或 Random Mode 內，各關卡開始前推方向鍵↑，遊戲將會以另類鏡頭顯示。（圖 8）



圖 1



圖 2



圖 3



圖 4



圖 5



圖 8



圖 7

圖 6

隱藏人物 Command List

太陽之戰士 ~ DELSOL

打擊技

太陽之 STRONG FIST	P
突風之 BODY BLOW	P、P
雷雲之 UPPER CUT	P、P、P
暗雲之 UPPER CUT	P、P、→、P
時雨之 COMBO HIGH KICK	P、P、K
春雨之 CHARGE ATTACK	P、K
豪雨之 SWITCH UPPER	P、K、P
湧水之 LOW FIST	↓、P
龍捲 ELBOW I	→、P
龍捲 ELBOW II	→、P、P
龍捲 ELBOW III	→、P、P、P (使用後會背向對手)
夜空之 STRONG UPPER	↘、P
太陽拳	←、↙、↓、↘、→、P (儲存時間會影響攻擊力)
太陽拳 MAX	←、↙、↓、↘、→、P MAX (力量儲到最大時)
大地之 BLOCK STRAIGHT	←、P
岩石 HOOK	P+K
大樹之 HOOK UPPER	P+K、P
稜線之 SLOW HOOK	←、P+K (Super K.O.技)
連山 STYLE UPPER CUT	←、P+K、P
連山 STYLE DOUBLE UPPER	←、P+K、P、P
神木之 HIGH KICK	K
衛星之 ROTATION	→、K
恆星之 REVOLUTION	→、K 擊中時→、←、P+G
密林 COMBO I	K、P
密林 COMBO II	K、P、P
密林 COMBO III	K、P、P、P
密林 COMBO IV	K、P、P、→、P
竹林之 ATTACK DANCE	K、P、P、K
樹海 COMBO I	K、P、K
樹海 COMBO II	K、P、K、P
大河之 HIGH SIDE KICK	K、K
急流之 ACCEL ROLL	↘、K
激流之 HIGH DOUBLE ACCEL	↘、K、K
川底之 LOW KICK	↓、K
湖底之 HIGH KICK COMBO	↓、K、K
干潮之 BLOCK BREAK	↙、K (下段 Guard & Attack)
月夜之上 CRACK KICK	K+G
流星之 HEEL DROP KICK	→、K+G
星窪之 KICK COMBO	→、K+G、↓、K
水星之 HIGH KICK COMBO I	→、K+G、↓、K、K
金星之 HIGH KICK COMBO II	→、K+G、↓、K、K、K
木星之 HIGH KICK COMBO III	→、K+G、↓、K、K、↘、K
新月之 SPIN SIDE KICK	↘、K+G
荒野之 STRONG LEG CANNON	→、→、K+G
清水之 SPIN LOW KICK	↙、K+G
砂漠之 BODY PRESS	↓、K+G
這個星球的 FINAL MESSAGE	→、P+K+G (Super K.O.技)

投技

若葉之 RIGHT TURN STEINER	在敵人側面 P+G (右邊)
深綠之 LEFT TURN STEINER	在敵人側面 P+G (左邊)
木立之 NECK BREAKER	接近敵人→、P+G
平原之 FRONT SUPLEX	接近敵人↙、P+G
大瀑布 BRAIN BUSTER	接近敵人↓、P+G
落雷之 PEANUTS CRUSH	接近敵人↓、↘、→、P+G
草原之 JUMP SUPLEX	接近敵人↓、↓、P+G
雪原之 SPRAIN SUPLEX	接近敵人←、P+G
絕壁之 ARM BOMBER	接近敵人←、→、←、P+G
山間之 WIND BREAKER	接近敵人→、↘、↓、↙、←、P+G
慧星之 HEAD LOCK	接近敵人←、↙、↓、↘、→、P+G
火星之 ROLLING GERMAN	接近敵人←、↙、↓、↘、→、P+G、↑、↓、P+G
土星之 ACROBAT GERMAN	接近敵人←、↙、↓、↘、→、P+G、↑、↓、P+G、→、P+G
雷鳴之 COCONUTS CRUSH	接近蹲下的敵人↘、↘、P+G
石英之 STRONG HEAD	敵人背向牆壁時接近 P+G
深海之 DIVER SUPLEX	敵人背向牆壁時接近←、→、P+G
奈海之 CAPER SUPLEX	敵人背向牆壁時接近←、→、P+G、↓、↙、←、↖、↑、P+G
溪谷之 BLACK ARM	敵人面向牆壁時接近 P+G
山脈之 BACK WALL SPRAIN BOMB	敵人面向牆壁時接近←、P+G
滿月之 GERMAN SUPLEX	敵人背後接近 P+G
雪解之 BACK SUPLEX	敵人背後接近←、P+G
流冰之 IMMORAL SPRAIN	敵人 Down 時接近腳部←、↙、↓、↘、→、P+G
天空之 JUMPING GRUNTS	兩者在空中接近時←、P+K+G

跳躍攻擊

朝霧之 JUMP HAMMER	↑、P 原野之 ROLLING SOBAT ↑、K
霧雨之 THRUST PUNCH AIR	(↑)、P
大陸之 JUMP TOE	(↑)、K
小川之 HOPPING KICK	小跳躍中 K
落葉之 LOW CUT KICK	小跳躍中↓、K
冰穴之 AIR ROLLING SOBAT	大跳躍中 K (上升中按 K)
霜柱之 AIR DIVE	大跳躍中↓、K (下降中按↓、K)
樹冰之 FLARE KICK	大跳躍中↓、K (上升中按↑、K)
冰柱之 FLARE TOE	大跳躍中 K (下降中按 K)
雪山之 FRONT KICK	大跳躍中→、K
靈峰之 BACK AIR KICK	大跳躍中←、K (背後攻擊)
青空之 JUMP HAMMER	大跳躍中 P (上升中按 P)
白夜之 DOWN HAMMER	大跳躍中 P+K+G

Dash 攻擊

大海之 RUNNING STRAIGHT	Dash 中 P (打中後對手會呆滯)
津波之 RUNNING KNEE	Dash 中 K
渦波之 SLIDING KICK	Dash 中↓、K
赤潮之 RUNNING TACKLE	Dash 中 P+K
高潮之 RUNNING JUMP KICK	Dash 中↗、K

背後攻擊

闇夜之 TURN FIST	背向敵人時 P
曇天之 LOW TURN FIST	背向敵人時↓、P
洞窟之 TURN HIGH KICK	背向敵人時 K (擊中後可以接任何一種「密林 COMBO」)
石筍 DUN KICK	背向敵人時↓、K
石柱 TURN SOBAT	背向敵人時↑、K

Down 攻擊

隕石之 ELBOW DROP	↓、P
泥沼之 STRIKE STAMP	↓、K
孤島之 WRECKING DIVE	↑、P

謎之戰士 ~ KUHN

打擊技

TANSNIGHT STRAIGHT	P
ALARGONIGHT ONE TWO	P、P
ZEBRA COMBO	P、P、P
ZEBRA COMBO KNEE	P、P、P、K
ZEBRA COMBO SALT	P、P、P、↖、K
REVERIGHT LOW	↓、P
BEREDOT SIDE EDGE	↙、P
BEREDOT DOUBLE EDGE	↙、P、P
AMETHYST STRAIGHT	←、P (中段 Guard & Attack)
RASLIGHT ELBOW	→、P
RASLIGHT ELBOW KNEE	→、P、K
RASLIGHT ELBOW SALT	→、P、↖、K
BUYLIGHT PUNCH	←、→、P
ADULARIA POSE	↘、P
ADULARIA COMBO	↘、P、P
ADULARIA COMBO UPPER	↘、P、P、P
CHROM SPEAR	蹲下時↘、P
CHROM SPEAR COMBO	蹲下時↘、P、P (能夠在 ALARGONIGHT ONE TWO 中使用)
IRON SPINEL	起身途中 P
RUTIL CHARGE ELBOW	→、→、P
CALCITE COCOLOTE	←、↘、P
IOLITE LOCK HOOK	↘、↘、P
IOLITE COMBO	↘、↘、P、P (能夠在 ALARGONIGHT ONE TWO 中使用)
STRONG REVERIGHT	↙、↓、↘、P
GRAPHITE LEG	K (能夠 CANCEL)
EMERALD SIZE	↓、K
EMERALD DOUBLE SIZE	↓、K、K
EMERALD TORNADO	↓、K、K+G
EMERALD BIG SIZE	↙、K (下段 Guard & Attack)
ALABASTER KICK	↘、K
BELEMNITE MOONSAULT	↖、K
EMERALD BACK SIZE	→、→、K
PAPARACHA KNUCKLE	P+K
PAPARACHA COMBO	P+K、P
KALISPELL KICK I	↓、P+K
KALISPELL KICK II	↓、P+K、K
KALISPELL KICK III	↓、P+K、K、K
KALISPELL KICK IV	↓、P+K、K、K、K
KALISPELL KICK V	↓、P+K、K、K、K、K
KARSEDNEE SPIN I	←、P+K
KARSEDNEE SPIN II	←、P+K、P
KARSEDNEE SPIN III	←、P+K、P、K
CRYSTRAL KNEE	↙、P+K
CRYSTRAL COMBO I	↙、P+K、K
CRYSTRAL COMBO II	↙、P+K、K、K
CRYSTRAL COMBO III	↙、P+K、K、K、K
CRYSTRAL COMBO IV	↙、P+K、K、K、K、K
CRYSTRAL COMBO V	↙、P+K、K、K、K、↓、K
PERIL DANCE ELBOW	→、P+K
PEARL SPEAR	↘、P+K
PEARL COMBO	↘、P+K、P
AQUAM ARINE IMPACT	←、→、P+K
PEGMATITE ATTACK	K+G
PEGMATITE COMBO I	K+G、P
PEGMATITE COMBO II	K+G、P、P+K
ELECTRIC BLUE	→、P+K+G (Super K.O.技)
NOVA STYLE	↓、↓ (特殊 Step)

投技

RIGHT SOUND ROSE	敵人側邊接近 P+G (右邊)
LEFT SOUND ROSE	敵人側邊接近 P+G (左邊)
CRAZY RACE	接近敵人 P+G
MAGIC CHART	接近敵人←、P+G
CROSS STONE RUSH	接近敵人→、P+G
DIAMOND HEAD	接近敵人↙、→、P+G
RAPES CRUSHER	接近敵人↑、↓、P+G
CRUSHLA GARNET	敵人背向牆壁時 P+G
CUBIC ZIRCONIA	敵人面向牆壁時 P+G
RED PERIL	敵人蹲下時接近↘、↘、P+G
ATOMIC JADE	接近敵人背後 P+G

跳躍攻擊

RASLIGHT UPPER	↑、P
EBONITE KICK	↗、K
WULFENITE SOBAT	↑、K
FLY EBONITE	↑、K
EMETINE KICK	小跳躍中 K
TRISTIN LOW KICK	小跳躍中 K
AIR WULFENITE	大跳躍中 K (下降中按 K)
PARASITE TOE	大跳躍中↓、K (下降中按↓、K)
AIR PARASITE	大跳躍中↓、K (上升中按↓、K)
RAILBIRD AIR LEG	大跳躍中 K (下降中按 K)
FRONT TURQUOISE	大跳躍中→、K
BACK TURQUOISE	大跳躍中←、K
LOVERADLIGHT	大跳躍中 P
LOVERADRECESSES	大跳躍中↓、P

Dash 攻擊

MANA CIASTRAIT	Dash 中 P (打中後對手會呆滯)
CRYSTRAL ARROW	Dash 中 K
EMERALD ARROW	Dash 中↓、K
OBSIDIAN TACKLE	Dash 中 P+G
RUNNING EBONITE	Dash 中↗、K

背後攻擊

TANSNIGHT SHADOW	背向敵人時 P
ZEBRA STRIPE	背向敵人時 P、P
REVERIGHT SHADOW	背向敵人時↓、P
GRAPHITE SHADOW	背向敵人時 K
EMERALD SHADOW	背向敵人時↓、K
WULFENITE SHADOW	背向敵人時↑、K

Down 攻擊

MOUNT DRIVEIT	↓、P
GRAND TOMSAWNIGHT	↓、K
MAX CORUNDUM	↑、P

最強最惡的市長 ~ B.M.

打擊技

IRON FIST	P
HIGH CONNECT	P、K
IRON BOMBER	P、K、P
PUNCH CONNECT	P、P
SWITCH UPPER	P、P、→、P
STRONG UPPER	P、P、P
BULL CRUSH	P、P、K
ATTACK COMBO I	P、P、→、K
METAL CRUSH	P、P、→、K、K
ATTACK COMBO II	P、P、→、K、P
ATTACK COMBO III	P、P、→、K、P、→、P
MAD CEREMONY	P、P、→、K、P、→、P、←、↙、↓、↘、→、P (Armor 破壞技)
LOW FIST	↓、P
LOW CONNECT	↓、P、K
HEAVY BLOW	→、P
BLOW COMBO	→、P、P
PALLET STYLE	→、P、P、K
HEAVY PALLET	→、P、P、K、P
BLOW COMBO II	→、P、P、P
BLOW COMBO III	→、P、P、P、→、P
NON-STOP FIST	→、P、P、P、P
TROL BROSE	→、P、P、P、K
PALLET COMBO I	→、P、P、P、→、K
ARMY BROSE	→、P、P、P、→、K、K
PALLET COMBO II	→、P、P、P、→、K、P
PALLET COMBO III	→、P、P、P、→、K、P、→、P
SEVEN PISTOLS	→、P、P、P、→、K、P、→、P、←、↙、↓、↘、→、P (Armor 破壞技)
QUEREPLE CANON	←、P (中段 Guard & Attack)
BIG VIPER	←、→、←、P (防禦破壞技)
DEATH FINALE	←、↙、↓、↘、→、P
HIGH KICK	K
HIGH SMASH	K、P
HIGH BREAK	K、P、K
FULL BREAK	K、P、K、P
MACHINE GUN MARCH	K、P、P
WILD CHARGE	K、P、P、→、P
MACHINE GUN RUSH	K、P、P、P
ORGA SMASH	K、P、P、K
GUN RAIN I	K、P、P、→、K
ORGA BREAK	K、P、P、→、K、K
GUN RAIN II	K、P、P、→、K、P
GUN RAIN III	K、P、P、→、K、P、→、P
GUN CASCADE	K、P、P、→、K、P、→、P、←、↙、↓、↘、→、P (Armor 破壞技)
DOUBLE HIGH KICK	K、K
GUN FIRE	→、K
TUISTER LEG	↘、K (防禦破壞技)
UNDER GROUND TUISTER	↘、K、K
GRASKY TUISTER	↘、K、K、K
SPLITER WIND I	↘、K、K、K、P
SPLITER WIND II	↘、K、K、K、P、P
SPLITER WIND III	↘、K、K、K、P、P、P
TUISTER COMBO	↘、K、K、K、P、P、P、→、P
TUISTER RUSH	↘、K、K、K、P、P、P、P
DANCING MADDER I	↘、K、K、K、P、P、P、→、K
CHRONOCOUS TYPHOON	↘、K、K、K、P、P、P、→、K、K
DANCING MADDER II	↘、K、K、K、P、P、P、→、K、P
DANCING MADDER III	↘、K、K、K、P、P、P、→、K、P、→、P
ENDLESS BAIN	↘、K、K、K、P、P、P、→、K、P、→、P、←、↙、↓、↘、→、P (Armor 破壞技)
GUN PARADE I	↘、K、K、K、P、P、K
OVER BLOOD	↘、K、K、K、P、P、K、K
GUN PARADE II	↘、K、K、K、P、P、K、P
GUN PARADE III	↘、K、K、K、P、P、K、P、P
BLOODY SQUARE	↘、K、K、K、P、P、K、P、P、P
SHOW TIME	↙、K (下段 Guard & Attack)
SEDER IMPACT	←、K
GUILLOTINE LEG	↑、↓、K
ROLLING FREE LEG	↑、↓、K、K
CRACK COMBINATION	↑、↓、K、K、P (防禦破壞技)
STUN KICK	↓、K
TURN ESCAPE	自己背向牆壁時←、←、K+G
SPETSUNAZ KNEE	←、K+G (中段 Guard & Attack)
VIPER TAIL	↙、K+G
VIPER FANG	↙、K+G、K
VIPER LANDS I	↙、K+G、K、P
VIPER LANDS II	↙、K+G、K、P、P
VIPER LANDS III	↙、K+G、K、P、P、P
WHITE FIST	↙、K+G、K、P、P、P、→、P
BLACK NAIL	↙、K+G、K、P、P、P、P
DRAGON TAIL I	↙、K+G、K、P、P、P、→、K
HYDRA COMBO	↙、K+G、K、P、P、P、→、K、K
DRAGON TAIL II	↙、K+G、K、P、P、P、→、K、P
DRAGON TAIL III	↙、K+G、K、P、P、P、→、K、P、→、P
SALAMANDER COMBO	↙、K+G、K、P、P、P、→、K、P、→、P、←、↙、↓、↘、→、P (Armor 破壞技)
IRON BEAST I	↙、K+G、K、P、P、K
WILD SOLDIER	↙、K+G、K、P、P、K、K
IRON BEAST II	↙、K+G、K、P、P、K、P
IRON BEAST III	↙、K+G、K、P、P、K、P、P
HUNGRY GORGONS	↙、K+G、K、P、P、K、P、P、P
SNAKE TAIL	↓、K+G
TWIN HEAD	↓、K+G、↓、K
SNAKE FANG	↓、K+G、K
RESTLESS WYVERN	→、P+K+G (Super K.O.技)

投技

BEAR THROW	接近敵人 P+G
FRANK SLAM	敵人側邊接近 P+G (右邊)
FRANK DROP	敵人側邊接近 P+G (左邊)
BRAIN BUSTER	接近敵人↓、P+G
BRIDGE DESTROYER	接近敵人←、→、←、P+G
POWER TUISTER	接近敵人→、↘、↓、↙、←、P+G
BACK BORN CRUSHER	接近敵人←、↙、↓、↘、→、P+G
GIANT WEIGHT	敵人背向牆壁時接近 P+G
IRON CAGE	敵人面向牆壁時接近 P+G
GIGA ATLUS	在敵人背後 P+G
FACE CRUSHER	敵人蹲下時接近↘、↘、P+G

跳躍攻擊

JUMP HAMMER	↑、P
ROLLING SOBAT	↑、K
THRUST PUNCH AIR	↑、P
JUMP TOE	↑、K
HOPPING KICK	小跳躍中 K
LOW CUT KICK	小跳躍中↓、K
FLARE TOE	大跳躍中 K (上升中按 K)
AIR ROLLING SOBAT	大跳躍中 K (下降中按 K)
AIR DIVE	大跳躍中↓、K (下降中按↓、K)
FLARE KICK	大跳躍中↓、K (上升中按↓、K)
FRONT AIR KICK	大跳躍中→、K
BACK AIR KICK	大跳躍中←、K
JUMP HAMMER	大跳躍中 P
DOWN HAMMER	大跳躍中 P+K+G

Dash 攻擊

RUNNING STRAIGHT	Dash 中 P (擊中對手後會呆滯)
RUNNING KNEE	Dash 中 K
SLIDING KICK	Dash 中↓、K
RUNNING HEAVY STRAIGHT	Dash 中 P+K
DYNAMITE TACKLE	Dash 中 P+G
RUNNING PRESS KNEE	Dash 中 K+G
RUNNING ATTACK KNEE	Dash 中 P+K+G

背後攻擊

SHADOW FIST	背向敵人時 P
REVERSE MODE I	背向敵人時 P、P
REVERSE MODE II	背向敵人時 P、P、K
REVERSE MODE III	背向敵人時 P、P、K、P
SHADOW BLOW	背向敵人時 P、P、P
SHADOW SWITCH UPPER	背向敵人時 P、P、P、→、P
SHADOW STRONG UPPER	背向敵人時 P、P、P、P
BLACK COMBO	背向敵人時 P、P、P、K
SHADOW STYLE I	背向敵人時 P、P、P、→、K
DANGEROUS SHADOW	背向敵人時 P、P、P、→、K、K
SHADOW STYLE II	背向敵人時 P、P、→、K、P
SHADOW STYLE III	背向敵人時 P、P、P、→、K、P、→、P
BLACK MONSTER	背向敵人時 P、P、P、→、K、P、→、P、←、↙、↓、↘、→、P
UNDER NAIL	背向敵人時↓、P
UNDER CONNECT	背向敵人時↓、P、K
SHADOW HIGH KICK	背向敵人時 K
SHADOW STUN KICK	背向敵人時↓、K

Down 攻擊

FLYING DEVIL	敵人 Down 時任何攻擊
DEATH RING	敵人 Down 時↓、K





classic CHEATS 秘技經典

By 神秘事件調查員・金

秘技經典這裡主要提供舊遊戲的秘技，使各位可以把以往未能完成的來個了結，而內容將會包括所有美、日版遊戲，各位請密切留意！

Bust A Move 4

更多 Puzzle 遊戲

在Title畫面內輸入X、←、→、←X，如果輸入正確會聽到一下音效，之後進入 puzzle mode 入的 Arcade 就能得到更多 puzzle。

隱藏角色

在 Title 畫面內輸入→、→、X、←、←，如果輸入正確會聽到一下音效。

出現塔羅牌

在 Title 畫面內輸入↑、X、↓、X、↑，如果輸入正確會聽到一下音效，之後 option 內就會出現新選項。又或是成功完成故事模式。

談話示範

先開啟隱藏角色和塔羅牌的秘技，再在 Title 畫面內輸入X、↑、←、↓、→、↑、X、↓、←、↑、→、↓、X，如果輸入正確會聽到一下音效，之後在 otpion 會出現新選項。

Space Channel 5

更高難度

成功完成遊戲後，讀取之前儲存的檔案和任何關卡，遊戲將會以更高難度開始新旅程。

燃燒中的 Ulala

達到排列 95% 或以上就能使用被紫色火焰包圍的 Ulala。

出現 Michael Jackson

在最後的關內就能尋獲。

Nightmare Creatures 2

自由選關

在新遊戲畫面內指著Option，緊按B 3秒時間，輸入Y、A、X、B，緊按X 1秒，再按B即可。

作弊模式

暫停遊戲，緊按L和R並輸入←、B、X、←、B、X、←、B、X、A、X，就會出現作弊模式。

補滿健康

在進行遊戲時緊按B、X和Y即可。

Street Fighter 3: Double Impact

使用 Yang

在Street Fighter 3: New Generation的選擇角色畫面內指著Yun，再按任何一個腳鍵即可。

使用豪鬼

在 Street Fighter 3: Second Impact 的選擇角色畫面內指著 Sean 再推上即可。

使用 Gill

在任何難度設定下，成功完成 Street Fighter 3: New Generation 或 Street Fighter 3: Second Impact，之後在選擇角色畫面內指著 Sean 再推↑、↑即可。

使用真・豪鬼

在不輸一回合、並得到最少3次perfect的情況下到達 Street Fighter 3: Second Impact的最後首腦處，再加上Super Finish豪鬼，真・豪鬼就會出現，打倒他後就能使用。只要在選人畫面內指著豪鬼，再按 Start 和任何一個拳腳鍵選擇即可。

額外選項

進入 option 畫面內緊按 L 和 R，指著 Game Option 後再輸入←、←、X、X、→、→，指著 Button Config 再輸入←、←、Y、Y、→、→，指著Screen Adjust 再輸入←、←、X、Y、→、→，指著 Sound selectin 再輸入←、←、Y、X、→、→，如果輸入正確額外選項將會出現。(L和R要待額外選項出現後才可放手)

Marvel vs. Capcom 2: New Age Of Heroes (Marvel vs. Capcom 2)

使用相同角色

在商店內得到所有物品和擁有 99level，就能在 Arcade Mode 內使用同一位角色3次。

在遊戲內改變角色次序

三位角色順序排列後，第二位將會以L代表，第三位將會以R代表，當對戰畫面出現時按對應的鍵就能立即換人。

較平價的隱藏角色

不停地離開和進入店舖，直至價錢降低為止。

不勞而獲地得到點數

在 Training Mode 內每分鐘會自動得到10點，所以只要進入這模式內，再不暫停遊戲的情況下閒置遊戲一段時間，就能輕鬆得到點數。

Evolution: The World Of Sacred Device (神機世界 Evolution 2)

無限金幣

在與Eugene戰鬥的關卡內，一間有士兵睡在床上的房間中，走到對著門上紅色十字的櫃附近就能得到金幣，而且沒有限制次數。

額外金錢

成功完成遊戲並儲存，之後讀取儲檔再開始遊戲就能得到更多金錢。

Virtua Tennis

與 Master 和 King 對打

在難度 Normal 的設定下，以不 continues 及不輸一回合的情況成功完成 Arcade Mode，單打就會遇上 Master，雙打就會遇上 Master 和 King。

使用 Master

在 Arcade Mode 打倒 Master 後就能在 Arcade 中的 Training Mode 使用。

使用 King

成功完成所有22場賽事和24層訓練關卡，並在 World Circle Mode 內得到第一位的排名，King就會出現挑戰，打倒他後就能在Arcade的Training Mode內使用。

Giga Wing

欺騙模式

在主選單內選 Gallery，再在第一個畫面內快速輸入B、X、Y、B、B、Y、X、B，如果輸入正確會聽到一下音效並得到Stranger和所有圖畫。又或是在任何難度設定下成功完成遊戲並且沒有 continue。

2P 無敵

選擇雙人模式後 1P 先選一部戰機，然後 2P 以 Start+A 去選戰機即可。

Seaman

無限食物

利用兩將記憶咭，一張記錄了之前的進度，再用另一張開始新遊戲，之後就能在新遊戲內調配食物到舊進度中，重複這動作就能得到無限的食物。

快速進化

把 Dreamcast 的日期向前調教數日，進化的速度就會縮短。

快速進化到 Gillman

當進行遊戲時不停輕拍底部的貝殼，直至它開始吃剛出世的Seaman，之後加緊拍打貝殼直至它死掉，剛出生的 Seaman 將會立即進化至 Gillman。

為 Seaman 改新名字

在第一次輸入名字後，不停地對牠說「Do You Love Me？」，直至容許改變名字為止。

移動石頭

在石頭上按 X+R 和←或→即可。

AeroWings 2: Airstrike (Aero Dancing F)

欺騙模式

開始新遊戲，在 Game Select 畫面內緊按L並輸入X+Y，如果輸入正確會聽到一下音效，並開始所有任務和飛機。

Free flight missions 20 和 21

成功完成所有任務和戰術挑戰即可。

F-18 Aggressor

在 Carrier Free Flight 內成功著陸和運送多於9次即可。

F-15DJ Aggressor 2

在遊戲內超過 50 kills 即可。

T-3

在遊戲內超過 100 kills 即可。

將勵飛機

成功完成以下任務就能得到相應的戰機：

戰機	任務
T-4	Fighter Pilot 5
T-2	Fighter Pilot 13
Silver F-4EJ	Fighter Pilot 20
F-15DJ	Fighter Pilot 26
F-15J	Fighter Pilot 30
F-104J	Tactical Challenge 5
F-4J	Tactical Challenge 6
F-1	Tactical Challenge 7
Gray F-4EJ	Tactical Challenge 8

Power Stone 2

開啟額外選項

只要每次完成基本模式就能開啟新選項。

使用 Pride

成功利用7個不同角色完成基本模式即可。

使用 Mel

成功利用8個不同角色完成基本模式即可。

額外場地

使用所有角色成功完成遊戲，包括Mel和 Pride，就能在原本模式內開啟三個隱藏場地。

商店模式內 100,000 credits

在遊戲時拾起 #103 的物品，再把它賣掉就能得到 100,000 credits。

Sydney 2000

全滿能力值
在主選單內輸左←、←、→、→、↑、↓、←、→、←，如果輸入正確會聽到一下音效，之後進入 Olympic Mode 內所有項目的能力值都會全滿。

Ultimate Fighting Championship

超級選手
輸入「Best」為名字，「Buy」作姓氏，就能在Career Mode內得到999點去創造一個強勁的選手。

使用裁判 John McCarthey
在 Championship Road Mode 內使用自創選手勝出就能得到一名叫「Big」的選手，他的身形、聲音和花名都和 John McCarthey 一樣。

使用 Bruce Buffer
使用自設選手勝出 UFC Mode 即可。

使用紙牌女郎
使用全部 22 名選手都在 UFC Mode 內勝出即可。

使用 Ulti-Man
使用任何一個選手，在Hard的難度設定下勝出 Championship Road Mode 即可。

其他裁判
在Vs.畫面內緊按L和R，Bruce Buffer 就會取代原本的 John McCarthey，按 L+R+A+B+X+Y 就能轉為其他裁判。

NFL 2K1

自動進攻
在遊戲選項畫面內的Offense上按A、A，電腦就會以最有效率的方法進攻。

自動防守
在遊戲選項畫面內的Defense上按A、A，電腦會自動選擇最佳的方法截停對手。但在第 4 節尾段不要使用這方法。

San Francisco Rush 2049

欺騙模式
在選選單畫面內緊按L、X、Y，再按R就會出現「Cheat」的選項在畫面底部，進入後再輸入以下秘技即可：

所有賽道
指著「All Tracks」的選項再緊按A和X，按R，放開所有鍵，再緊按X和Y，放開所有鍵按A、A、Y、Y，緊按L和R，按X即可。

所有車輛
指著「All Cars」的選項再輸入A、A、Y、Y、L、L，緊按R和X，放開所有鍵，再緊按L和A即可。

所有零件
指著「All Parts」的選項再緊按X、Y、A、L、R，放開所有按鍵，緊按Y和A，放開所有按鍵，再按X、X即可。

無敵
指著「Invincible」的選項再緊按L和X，按A，放開所有鍵，緊按R和輸入A、X、Y即可。

賽道隱影
指著「Invisible」的選項再輸入R、L、Y、X、A、A、X、Y，緊按L+R再按A即可。

賽道方向
指著「Track Orientation」的選項再緊按L+R，按X，放開所有按鍵，再輸入A、X、Y，緊按L+R，按X即可。

汽車隱影
指著「Invisible Car」的選項再緊按L+X，放開所有按鍵，緊按R+Y，放開所有按鍵，按A和緊按L+R，按X，放開所有按鍵再輸入Y、Y、Y即可。

超重汽車
指著「Mass」的選項再緊按A輸入X、X、Y，放開所有鍵再按L和R即可。

碰撞汽車
指著「Car Collisions」的選項再緊按L+R+X+Y+A，放開所有按鍵輸入X、Y、A即可。

超級高速度
指著「Super Speed」的選項再緊按Y和R，按L，放開所有鍵，緊按A和X，放開所有鍵，再輸入A、A、A即可。

超級車胎
指著「Super Tires」的選項再緊按R和輸入X、X、X，放開所有鍵再緊按L和輸入A、A即可。

車胎比例
指著「Tire Scaling」的選項再輸入X、Y、A、X、Y、A，緊按R和A即可。

Frame 比例
指著「Frame Scale」的選項再輸入L+A、A+Y、R+A和A+Y即可。

剎車系統
指著「Brakes」的選項再輸入Y、Y、Y，緊按L+R+A+X即可。

在適當位置復活
指著「Resurrect In Place」的選項再輸入R、R、L、L、A、X、Y即可。

自動棄權
指著「Auto Abort」的選項再輸入A、L、X、R、Y，緊按L+R，按A、X即可。

Car mines
指著「Car Mines」的選項再緊按L+R+X，輸入A、Y，放開所有鍵，按A、Y即可。

Cone mines
指著「Cone Mines」的選項再緊按Y+R+L，放開所有鍵，輸入X，緊按A+X，放開所有鍵，按X即可。

自殺模式
指著「Suicide Mode」的選項再輸入Y、R、L、R、L，放開所有鍵，輸入X、R、L、R、L即可。

戰鬥的色彩
指著「Battle Paint Shop」的選項再緊按Y，輸入R、L、R、L，放開所有鍵，輸入X、X、X即可。

改變霧的顏色
指著「Fog Color」的選項再緊按L+X，放開所有鍵，緊按A+X，放開所有鍵，緊按Y+X，放開所有鍵緊按R+X即可。

隨機抽取武器
指著「Random Weapons」的選項再緊按L+A，輸入X、Y，放開所有鍵，緊按R+A和快速輸入X、Y即可。

Demolition Battle
指著「Demolition Battle」的選項再緊按L+A，輸入Y、X，放開所有鍵，緊按R+A和快速輸入Y、X即可。

中級賽道
分別得到初學者賽道的第1、2、3名的位置即可。

高級賽道
分別得到中級賽道的第1、2、3名的位置即可。

毒液車
收集 Stunt Mode 內所有銀幣即可。

鎮壓車
在Stunt Mode內收集16個金幣即可。

Euro LX
在Stunt Mode內收集24個金幣即可。

GX-2
在Race Mode內收集24個金幣即可。

小型 XS
在Race Mode內收集36個金幣即可。

Panther
在Race和Stunt Mode內收集所有金、銀幣即可。

Disco 賽道
在Stunt Mode內得到100,000點即可。

Oasis 賽道
在Stunt Mode內得到250,000點即可。

Warehouse 賽道
在Stunt Mode內得到500,000點即可。

Obstacle 賽道
在Stunt Mode內得到1,000,000點即可。

Downtown 戰鬥區
在Battle Mode內得到100 kills即可。

Plaza 戰鬥區
在Battle Mode內得到250 kills即可。

Roadkill 戰鬥區
在Battle Mode內得到500 kills即可。

Factory 戰鬥區
在Battle Mode內得到1000 kills即可。

F355 Challenge: Passione Rossa

開啟隱藏賽道
在Option畫面內緊按X+Y，選擇「Password」再輸入以下名字即可：

密碼	賽道
CinqueValvole	Fiorano
LiebeFrauMilch	Nurburgring
Stars&Stripes	Laguna-Seca
KualaLumpur	Sepang
DaysofThunder	Atlanta

Tokyo Xtreme Racer 2 (首都高 Battle 2)

立即勝利
在開始倒數時立即緊按L+R，及2P制的A鍵。

Samba De Amigo

所有音樂模式
在 Arcade Mode 的選擇高度畫面內，快速搖動左邊的沙鎚15下即可。如果使用一般Dreamcast手制，緊按著代表左沙鎚的鍵即可。

隨機模式
在選擇難度畫面內，快速搖動左邊的沙鎚15下即可。如果使用一般Dreamcast手制，緊按著代表左沙鎚的鍵即可。

超級難模式
在選擇難度畫面內，快速搖動左邊的沙鎚15下即可。如果使用一般Dreamcast手制，緊按著代表左沙鎚的鍵即可。

Tequila、Love Lease、Soul Bossa Nova
成功完成 Challenge Mode 的第一個課程即可。

The Theme of Inoki
成功完成 Challenge Mode 的第二個課程即可。

Samba de Amigo
成功完成 Challenge Mode 的第三個課程即可。

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

肥拳手
在選擇角色畫面內輸入→、→、↑、↓、→、R、R，如果輸入正確會聽到一下音效。

瘦拳手
在選擇角色畫面內輸入→、→、↑、↓、→、R、L，如果輸入正確會聽到一下音效。

不死的拳手
在選擇角色畫面內輸入←、↑、→、↓、R、R，如果輸入正確會聽到一下音效。

巨大拳套
在選擇角色畫面內輸入←、→、↑、↓、R、L，如果輸入正確會聽到一下音效。

使用Freak E. Deke
成功完成 Arcade Mode 即可。

使用Michael Jackson
成功完成 Arcade Mode 兩次即可。

使用G.C. Thunder
成功完成 Arcade Mode 三次即可。

使用Wild "Stubby" Corley
成功完成 Arcade Mode 四次即可。

使用Shaquille O'Neal
成功完成 Arcade Mode 五次即可。

使用Freedom Brock
成功完成 Arcade Mode 六次即可。

使用Rocket Samchay
成功完成 Arcade Mode 七次即可。

使用Robox Rese-4
成功完成 Arcade Mode 八次即可。

使用Mr. President (克林頓)
成功完成 Arcade Mode 九次即可。

使用第1夫人 (希拉莉)
成功完成 Arcade Mode 十次即可。

使用Rumble Man
利用所有角色成功完成 Championship Mode，之後再完成難度 Hard 的 arcade Mode 即可。

隱藏新年服飾
把日期調至1月1日，Joey T就會穿新年服飾出現。

隱藏 St. Patrick's Day 服飾
把日期調至3月17日，裁判將會以新服飾示人。

隱藏情人節服飾
把日期調至2月14日，Lulu將會以新服飾示人。

隱藏復活節服飾
把日期調至2001年4月23日，Mama Tua將會以新服飾示人。

隱藏獨立日服飾
把日期調至7月4日，G.C. Thunder將會以新服飾示人。

隱藏萬聖節服飾
把日期調至10月31日，J.R. Flurry將會以新服飾示人。

隱藏聖誕節服飾
把日期調至12月25日即可。

冠軍服飾
成功完成 Championship Mode 即可獲得。

Silent Scope

隱藏模式
在模式選擇畫面內輸入→、↓、→、X、↑、X、X、Y、↓、→、↓、→、X、Y，如果輸入正確將會聽到一下槍聲。

反射關卡
在模式選擇畫面內輸入←、←、→、X、↓、↓、↑、Y、↑、→、↓、↑、←、↓、X，如果輸入正確將會聽到一下槍聲。

第一身視點
在模式選擇畫面內輸入↑、↑、↑、↑、↓、↓、↓、↓，如果輸入正確會聽到一下槍聲。

加速模式
在模式選擇畫面內輸入↓、Y、↑、X、Y、↓、→、↓、→、X、Y，如果輸入正確會聽到一下槍聲。

Love 模式
在模式選擇畫面內輸入←、→、→、X、Y，如果輸入正確會聽到一下槍聲。

夜晚模式
在模式選擇畫面內輸入↑、→、↓、←、↑、X、Y，如果輸入正確會聽到一下槍聲。

沒有陰影
在模式選擇畫面內輸入→、→、→、X，如果輸入正確會聽到一下槍聲。

沒有浮標
在模式選擇畫面內輸入→、↓、→、X、→、↓、→、X，如果輸入正確會聽到一下槍聲。

沒有敵人顯示
在模式選擇畫面內輸入→、→、→、→、←、↓、↑、→，如果輸入正確會聽到一下槍聲。

以半條生命換取5秒
在 Arcade Mode 內暫停遊戲，之後輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、A、B，如果輸入正確會聽到一下槍聲。

以5秒換取半條生命
在 Arcade Mode 內暫停遊戲，之後輸入B、A、→、←、→、←、↓、↓、↑、↑，如果輸入正確會聽到一下槍聲。

100 挑戰模式
成功完成9個戶外射擊挑戰即可。

額外選項
在任何難度設定下成功完成遊戲，實時視窗和8條生命的選項會出現。同樣情況下再完成遊戲一次，無限credits和時間限制多加30秒的選項將會出現。

Super Runabout: San Francisco Edition

欺騙模式
輸入「Elvis!!!」為牌照的名稱，即可獲得所有車輛和關卡。

ShenMue (莎木)

70人戰鬥
成功完成遊戲並儲存Clear Data，就出現70人戰鬥的選項。

反轉操控的 Space Harrier
在該版內緊按A、X或Y，「Up input is down」將會出現在 Credits 之下，按 Start 開始遊戲即可。

額外金錢
在得到工作後的第二天，把所有箱移動至 Warehouse 3，之後不要回到 Warehouse 17，去玩飛鏢或做其他事浪費時間，直至Ryo說到回家的時間。之後第二天的早上起床，把昨天的工作重複，你將會得到金錢。

更好運氣
去到 Lapis 處選擇「賭博」成為你的將來，她會給你一個幸運號碼，之後去賭博並下注你的幸運號碼，你將會有70%勝出。

無限金錢
在桌上取得每日的500 yen後，離開房屋再進入自己的房間，離開房間和再在桌上取得500 yen，重複這個動作將會得到無限的金錢。

Cannon Spike

使用 Mega Man 和 B.B Hood
使用任何角色在任何難度下成功完成遊戲，在選人畫面按←或→直至 Mega Man 和 B.B Hood 出現為止。

Cammy 的其他服飾
在選人畫面內指著 Cammy 按↑或↓即可。

Dino Crisis

隱藏衣服
成功完成遊戲兩次就能得到全部。

榴彈炮
成功完成遊戲3次就能看到所有爆機畫面，之後再重新開始遊戲，有無限彈藥的榴彈砲將會出現。

Operation: WipeOut 模式
在任何難度的設定下，在5小時之內成功完成遊戲即可。

Gunbird 2

使用 Morrigan
在選人畫面內指著問號按↑即可。

使用 Ain
在選人畫面內指著問號按↓即可。

Resident Evil 2 (Biohazard 2)

無限彈藥
在物品選項畫面內輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、R即可。

究極戰鬥模式
利用所有角色完成遊戲後，進入Special的選項內「Extreme Battle Mode」將會出現。

18 Wheeler: American Pro Trucker

隱藏停車場關卡
成功完成每個停車場關卡，就會出現第5關，再完成後會出現第6關。

使用 Nihonmaru
使用全部4個角色都完成 Arcade Mode 即可。

Sonic Adventure

使用 Super Sonic
使用開始時6個角色都完成遊戲後，Sonic 會自動變成 Super Sonic。

The Typing Of The Dead

Hidden Vs. CPU
輸入「DOAKSIM」作為密碼即可。

更多選項
輸入「KIKMAHP」、「DKRORCR」和「STKZJGH」作為密碼就能開啟無限 Continue、所有首腦等模式。

Virtua Cop 2

大頭模式
成功完成難易度「易」的遊戲後，當回到主畫面時使用D控制器輸入X、A、Y、B、B、B、↑、↑、↑、↑、↑，如果輸入正確會聽到一下音效。

鏡模式
成功完成難易度「中」的遊戲後，當回到主畫面時使用D控制器輸入L←、→、L、↓、L、↑、R、←、R、→、R、↓、R、↑，如果輸入正確會聽到一下音效。

隨機模式
成功完成難易度「難」的遊戲後，當回到主畫面時使用D控制器輸入B、←、X、Y、X、Y、B、A、BA、→、←、→、←，如果輸入正確會聽到一下音效。

DREAMCAST 新作時間表

2001 年 1 月預定

發售日	遊戲名稱	開發商／發行商	售價	遊戲類型
1 月 25 日	ECCO THE DOLPHIN ～DEFENDER OF THE FUTURE～	SEGA	5800 日圓	AVG
	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	CAPCOM	5800 日圓	FIG
	來玩哥爾夫球吧 2 新的挑戰	SOFT MAX	5800 日圓	SPT
	我是多啦 A 夢	SEGATOYS	5800 日圓	SAVG

2001 年 2 月預定

發售日	遊戲名稱	開發商／發行商	售價	遊戲類型
2 月 1 日	THE 心理遊戲	VISIT	4800 日圓	ETC
2 月 2 日	ELDORADO GATE 第 3 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
2 月 8 日	HUNDRED SWORDS @BARAI 版	SEGA	980 日圓	SLG
2 月 15 日	AERO DANCING I	CRI	6800 日圓	SLG
	HUNDRED SWORDS	SEGA	5800 日圓	SLG
	彈珠機 VI@VPACHI~CR 尋寶圖~	大黑電機	4800 日圓	ETC
2 月 22 日	ANGEL PRESENT	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	AVG
	FISH EYES WILD	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800 日圓	SPT
	MACROSS M3	翔泳社	6800 日圓	STG
	西風之狂詩曲	SOFT MAX	5800 日圓	RPG

2001 年 3 月預定

發售日	遊戲名稱	開發商／發行商	售價	遊戲類型
3 月 1 日	火炎摔角 D	SPIKE	6800 日圓	ACT
3 月 15 日	BATTLE BEASTER	STUDIO WONDER EFFECT	5800 日圓	SLG
	LE MANS 24 HOURS	SEGA	5800 日圓	RAC
3 月 22 日	ANGEL PRESENT	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	AVG
	BIOHAZARD CODE:VERONICA 完全版	CAPCOM	5800 日圓	AVG
	EVE ZERO 完全版 ARK OF THE MATTER	GAME VILLAGE	7800 日圓	AVG
	POWER JET RACING 2001	CRI	5800 日圓	RAC
	WORLD SERIES BASEBALL 2K1	SEGA	6800 日圓	SPT
	櫻大戰 3 ～巴黎在燃燒嗎～	SEGA	7800 日圓	AVG
3 月 29 日	ILLBLEED	SEGA	5800 日圓	ETC
	NFL2K1	SEGA	5800 日圓	SPT
	NBA2K1	SEGA	5800 日圓	SPT
	SEGAGAGA（D-DIRERT 專賣）	SEGA	5800 日圓	SRPG
	純情房東俏房客 SMILE AGAIN	SEGA	8800 日圓	AVG
3 月	ILLBLEED @BARAI 版	SEGA	價格未定	ETC
	MARIE & ELIE 之 ATELIER	COOL KIDS	價格未定	SLG
	NEPPACHI 2001@VPACHI（暫稱）	大黑電機	價格未定	SLG
	春雨曜日	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	AVG

2001 年 4 月預定

發售日	遊戲名稱	開發商／發行商	售價	遊戲類型
4 月 5 日	CANVAS	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	es	SEGA	6800 日元	AVG
4 月 26 日	CHI Q 之好朋友	NEXTING	3800 日圓	ETC
	HAPPY★LESSON	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
4 月	CLOSE TO ～祈禱之丘～	KID	6800 日圓	ADV
	ELDORADO GATE 第四卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG

2001 年 6 月

遊戲名稱	開發商／發行商	售價	遊戲類型
ELDORADO GATE 第五卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
火焰聖母 ~THE VIRGIN ON MEGIDDO~	廣美	價格未定	AVG

2001 年 8 月

遊戲名稱	開發商／發行商	售價	遊戲類型
ELDORADO GATE 第六卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG

2001 年 10 月

遊戲名稱	開發商／發行商	售價	遊戲類型
ELDORADO GATE 第七卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG

今春發售預定

遊戲名稱	開發商／發行商	售價	遊戲類型
AS SNOW..(暫名)	SEGA	價格未定	SLG
ALIEN FRONT	SEGA	價格未定	ACT
COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
DYNAMIC GOLF	SEGA	價格未定	SPT
FAR NATION	SEAG	價格未定	RPG
FLAG LANSTEL（暫稱）	TAKUYO	價格未定	AVG
GETBASS 2	SEGA	價格未定	SPT
GUNDAM 網絡戰鬥（暫名）	BANDAI	價格未定	SLG
INNOCENT TEARS	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800 日圓（預定）	SRPG
LITHERB（暫稱）	TAKUYO	價格未定	PUZ
MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800 日圓	RAC
NBA HOOPZ	MIDWAY	價格未定	SPT
NIBELUNGEN 之戒指	SUCCESS	6800 日圓	AVG
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
ROOMMATE NOVEL~ 井上涼子(暫名)	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
VICTORY GOAL 2001(暫名)		價格未定	SPT
歡迎來到PIACCARROT!!2.5	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
團團轉溫泉 2(暫名)	SEGA	價格未定	TAB
育成打比賽馬	SEGA	價格未定	SLG

2001 年內發售預定

遊戲名稱	開發商／發行商	售價	遊戲類型
ALEXANDER THE ROAD TO PERCIA	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
BRAVE KNIGHT	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
CRAZY TAXI 2	SEGA	價格未定	ACT
CULDCEPT SECOND	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB
DERBY OWNERS CLUB ONLINE	SEGA	價格未定	SLG
FROIGAN BROTHERS	SEGA	價格未定	ACT
MAGIC THE GATHERING	SEGA	6800 日圓	TAB
NBA 2K 系列	SEGA	價格未定	SPT
NFL 2K 系列	SEGA	價格未定	SPT
NHL 2K 系列	SEGA	價格未定	SPT
NIVERONG 之指輪	SUCCESS	6800 日圓	AVG
OUTTRIGGER	SEGA	價格未定	ACT
POWER SMASH 2	SEGA	價格未定	SPT
PROJECT PROPELLER ONLINE(暫名)	SEGA	價格未定	STG
SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT
TOEJAM & EARL	SEGA	價格未定	ACT
WORLD SERIES BASEBALL 2K 系列	SEGA	價格未定	SPT
不可逆世界之探偵紳士	ABEI	價格未定	AVG
莎木 II（暫稱）	SEGA	價格未定	RPG
創造怪獸!	SEGA	價格未定	SLG

發售日未定

遊戲名稱	開發商／發行商	售價	遊戲類型
AGE OF EMPIRE（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
BALDER'S GATE	SEGA	價格未定	RPG
AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
DARK EYES（暫稱）	NEXTECH	價格未定	RPG
DEE DEE PLANET	SEGA	2800 日圓	ACT
DYNAMITE 刑事 2 @BARAI 版	SEGA	價格未定	ACT
DYNAMITE ROBO（暫稱）	童	價格未定	ACT
GAIA MASTER	CAPCOM	價格未定	TAB
GET BASS @BARAI 版	SEGA	價格未定	SPT
GRINCH（暫稱）	KONAMI	4500 日圓	ACT
HAMUNAPTRA ～失去了的沙漠之都～（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
K-PROJECT(暫名)	SEGA	價格未定	STG
K1 DREAM	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
MEMORY'S OFF 2（暫名）	KID	價格未定	AVG
LITTLEDREAM	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800 日圓	SLG
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
STREET FIGHTER ZERO III（DC DIRECT 專賣）	CAPCOM	價格未定	FIG
THE HOUSE OF THE DEAD 2 @BARAI 版	SEGA	價格未定	STG
THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	GSTG
TREASURE STRIKE@BARAI 版	KID	價格未定	ACT
10SIX ～OWN.MINE.DEFEND.ATTACK.24-7～	發售商未定	價格未定	SLG
TYPE_X ～SPIRAL NIGHTMARE～	SEGA	價格未定	AVG
WWW.SOCCER ～參加者募集！～	HAPPY?	5800 日圓（預定）	SLG
ZOMBIE REVENGE @BARAI 版	SEGA	價格未定	ACT
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
角子老虎機帝王DREAMSLOT(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	4800 日圓	ETC
地球之友	NEXTING	價格未定	ETC
戀愛麻雀MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
仙魔大戰 2000 假名 LEON 斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
超級機械人大戰 A	BANPRESTO	價格未定	SLG
春風戰隊 V FORCE 2（暫稱）	VING	價格未定	SRPG
章魚之 MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
紫炎龍 2（暫稱）	童	價格未定	STG
瑪莉與艾莉的鍊金術士	COOL KIDS	價格未定	RPG
職業指南麻雀「兵」DX 通信對應版	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
新 SPACE CHANNEL 5(暫名)	SEGA	價格未定	ACT
機動戰士 GUNDAM 連邦 VS. 自護	BANDAI	價格未定	ACT

美版 DREAMCAST 遊戲

2001 年 1 月預定

發售日	遊戲名稱	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
1 月 24 日	PHANTASY STAR ONLINE	PHANTASY STAR ONLINE	SONIC TEAM	SEGA OF AMERICA	RPG
1 月	IHRA DRAG RACING	日本未發表	BETHESDA	BETHESDA	RAC
	PROJECT JUSTICE	燃燒吧！JUSTICE 學園	CAPCOM	CAPCOM	FIG
	VANISHING POINT	日本未發表	CLOCKWORK GAMES	ACCLAIM	RAC

2001 年 2 月預定

發售日	遊戲名稱	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
2 月 14 日	18-WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER	18-WHEELER	SEGA OF JAPAN	SEGA OF AMERICA	未定
2 月 28 日	DAYTONA USA	DAYTONA USA 2001	SEGA OF JAPAN	SEGA OF AMERICA	RAC
	OUTTRIGGER	OUTTRIGGER	AM2 OF CRI	SEGA OF AMERICA	3DSTG
2 月	ILLBLEED	ILLBLEED	CLIMAXGRAPHICS	SEGA OF AMERICA	AAVG
	LEGEND OF THE BLADEMASTERS	日本未發表	RONIN	RIPCORD GAMES	RPG
	MARS MATRIX	MARS MATRIX	TAKUMI	CAPCOM	STG
	STUPID INVADERS	日本未發表	XILAM	UBI SOFT	ACT
3 月 2 日	ALONE IN THE DARK 4 THE NEW NIGHTMARE	日本未發表	DARK WORKS	INFOGRAMES	AVG
	UNREAL TOURNAMENT	日本未發表	UNREAL TOURNAMENT	INFOGRAMES	3DSTG
3 月 7 日	THE MUMMY	HAMUNAPTRA	REBELLION	KONAMI	ACT
3 月	STUNT GP.	日本未發表	TEAM17	INFOGRAMES	RAC

2001 年內預定

發售日	遊戲名稱	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
2001 年冬	HALF LIFE	日本未發表	SIERRA	SIERRA	3DSTG
2001 年春	BOMBERMAN ONLINE	爆彈人 ONLINE（日本未發表）	HUDSON SOFT	SEGA OF AMERICA	ACT
	FLOIGAN BROTHERS	日本未發表	VISUAL CONCEPTS	SEGA OF AMERICA	APUZ
	LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2	SOUL REAVER 2（日本未發表）	CRYSTAL DYNAMICS	EIDOS	FIG
	OOGA BOOGA	日本未發表	VISUAL CONCEPTS	SEGA OF AMERICA	ETC
	PEACEMAKERS	日本未發表	MASA	UBI SOFT	ACT
	WORLD SERIES BASEBALL 2K2	日本未發表	SEGA OF JAPAN	SEGA OF AMERICA	SPT
2001 年夏	CRAZY TAXI 2	瘋狂的士 2（日本未發表）	SEGA OF JAPAN	SEGA OF AMERICA	ACT
	SAMBA DE AMIGO 2001	SAMBA DE AMIGO VER.2000	SONICTEAM	SEGA OF AMERICA	ETC
2001 年	BLACK AND WHITE	日本未發表	LIONHEAD STUDIOS	SEGA OF AMERICA	SLG
	F1 RACING CHAMPIONSHIP	F1 WORLD GRAND PRIX II FOR DREAMCAST	VIDEO SYSTEM	UBI SOFT	RAC
	ROSWELL CONSPIRACIES	日本未發表	RED STORM	RED STORM	ACT
	SONIC ADVENTURE 2	SONIC ADVENTURE 2	SONIC TEAM	SEGA OF AMERICA	ACT
	SURF ROCKET RACER	POWERJET RACING	CRI	CRAVE	RAC
	TYPING OF THE DEAD	TYPING OF THE DEAD	SEGA OF JAPAN	SEGA OF AMERICA	ETC
	VIP	日本未發表	KALISTO	UBI SOFT	ACT

發售日未定

遊戲名稱	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
ALIEN FRONT	ALIEN FRONT（日本未發表）	SEGA OF JAPAN	SEGA OF AMERICA	STG
EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES	日本未發表	IN UTERO	UBI SOFT	AVG
MONSTER BREEDER	MONSTER BREEDER	NEC HE	TOMMO	SLG
TAKE THE BULLET	日本未發表	RED LEMON	SEGA OF AMERICA	3DSTG

※ 藍色字體為修訂過的發售日項目。
※ 紅色字體為新加入的遊戲項目。

ART of GAMES 設定資料集

SNK CHARACTERS ALL ABOUT ILLUSTRATIONS

～北千里篇～

SNK
The Future is Now

北 千里（SENRI KITA）

繼白井影二、森氣樓、士郎大野之後，第四位曾經參與《SAMURAI SPIRITS》(侍魂)系列設計工作的畫師，九十年代初加入SNK GRAPHIC DESIGN DEPARTMENT，早期曾經為《真SAMURAI SPIRITS ～ 霸王丸地獄變 ～》和《SAMURAI SPIRITS ～ 天草降臨 ～》設計遊戲用的原畫，或許可能因為這個巧合的機會，令到北千里日後與侍魂系列結下了不解之緣。自此以後，北千里開始陸續參與SNK其他作品的設計工作，至於參與度最高的，則可算是立體化以後的《SAMURAI SPIRITS ～ 侍魂 ～》、《侍魂 SAMURAI SPIRITS 2 ～ ASURAS 斬魔伝 ～》，以及PlayStation專用遊戲《劍客異聞錄 甦醒的蒼紅之刃 SAMURAI SPIRITS 新章》，其中強烈的個人風格，除了成功為侍魂建立了另一個形象之外，更令人留下了深刻的印象。

TITLE：SNK GAL'S

（SINCLAIR、雪、VANESSA、NAKORURU、雪、CHAM CHAM、MISS X八神 庵子、笠本 英里、ROSA、雙葉 螢、CHARLOTTE、SHERMIE、麻宮ATHENA）
2000年製作







*TITLE：NAKORURU & RIMURURU*姊妹

（NAKORURU 、RIMURURU）

2000 年製作



















TITLE：風間兄弟
（風間 蒼月、風間 火月）
2000 年製作





《侍魂 SAMURAI SPIRITS 2 ～ ASURAS 斬魔伝 ～》

TITLE：SNK CALENDAR'99　3月、4月
（色、命）
1998 年製作

《劍客異聞錄 甦醒的蒼紅之刃 SAMURAI SPIRITS 新章》

TITLE：侍魂新章 蒼紅之刃

MAIN ILLUSTRATION

（九鬼 刀馬、朧、命、吉野 凜花、七坐 灰人、NAKORURU 、十六薙 夜血、霸王丸、亂鳳、花房 迅衛門、服部 半藏、沙耶、旋風之臥龍、（Sakaki）銃士浪、九葵 蒼志狼）

1998 年製作



《SNK vs. CAPCOM》 SERIES

TITLE：SNK VS.CAPCOM 頂上決戰 最強FIGHTERS

MAIN ILLUSTRATION

（ZANGIEF 、春麗、霸王丸、KEN MASTERS 、不知火 舞、八神 庵、春日野 櫻、TERRY BOGARD 、MORRIGAN AENSLAND 、隆、草薙 京、NAKORURU）

1999 年製作



編者話：

暫停中的 J.J 話：

J.J 由於有要事在身，未能撰寫他的編者話。
(按：GPDC 眾編輯望他能早日歸隊。)

好疲倦的阿亮話：

近期心情不佳……
人總是有惰性的……
我要變強者呀！
KEN 是無敵，疾風迅雷腳是最強！（不過點都要講，我都係覺得春麗好靚，特別是腳部……唔好打我呀！）
但…我的技術好像永遠停留在同一階段！
通頂後的感覺真係唔好受……
IKI 要走了……（←真係好開心！）
說笑而已，在此希望你前途一片光明！（←空閒時都唔好回來！呵呵 ^^）

綿羊大王

……

……………………我決定將早寫好的編者話收起……不要問原因……縱心底有千萬語言……總言之今期我不想與其他人分享心事…………………………影子，每個時刻就只有你能緊隨我的步伐，與我形影不離………讓我倆也一起渡過餘下人生吧……

健康無價！

◆ 早排報紙報導由於城市人疏於運動，所以很容易有心臟病，大家好自為之……
◆ 而我亦因為太懶惰關係，現在跑幾步已經開始喘氣，幸好總算跑快一分鐘。
◆ 繼乘搭過頭班船和火車後，終於嘗到乘搭頭班地鐵的「滋味」。
◆ 看到維修用的火車，感覺很特別。
◆ 很想做運動，不知再次踏足球場會怎樣呢……

KOTARO

Number05
執筆之時，已是二月七日凌晨的四時二十五分，腦海一片空白……

◆◆ 新年悶得要死的 AINHO ◆◆

※ 今年農曆新年一如以往沒有甚麼分別，一向慶祝活動不多、拜年不多、利是錢不多，在家中發悶時間就好多。
※ 由於初三家人跟旅行團到赤柱遊覽，可惜我後悔沒有參加，所以當日要獨個兒在家裡渡過……
※ 近日旺角街頭時常出現一名女子向路人騙財，她表示身上沒錢乘車回家，可否借二十元給我。各位讀者遇上這情況，便要切勿上當！
※ 希望DEAD OF ALIVE的電影版不要由真人飾演，應以遊戲版本的CG 來製作。
※ 對筆者來說，美版遊戲真的難以接受。
※ 很掛住 YMCA 就讀時我喜歡的人，不知她現在的生活如何呢？
※ 初五的天氣真是好凍！冷得我震…震…震…啊！
※ 祝LOVE HINA 在 Dreamcast 上推出第二集！
※ 享受了共五天的假期後，就是超趕稿的日子……趕！趕！趕！！

新春大吉

＊ 年初一居然患上了腸胃炎，又沒有醫生睇病，結果個病要……
＊ 今個星期又有好多功課要交加上測驗
＊ 放假的日子已完結了
＊ 過了今個星期便可以暫時脫離交功課地獄
＊ 身體好像越來越虛弱了，要早一點休息，休息
＊ 再見！！

寒武紀

新年進步。

GAMEPLAYERS GROUP

online shopping

GAMEPLAYERS



E-CARD誕生

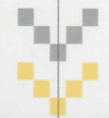
每月贏取 GAMEBOY ADVANCE 或 WONDERSWAN COLOR

INTRODUCING GAMEPLAYERS E-CARD

限量發售!

GAMEPLAYERS E-CARD 乃專為上網愛好者而呈獻，現已正式推出。配合現今網上購物的新趨勢，亦讓未有信用卡的朋友，可以同樣享受在 gameplayers.com.hk 網上 Shopping的樂趣。

首批推出的為《Street Fighter》及《BIO Hazard》兩大系列E-Card，每系列三張。



首批隨卡附送 STREET FIGHTER 滑鼠墊板，送完即止。
往後會有更多不同遊戲的「角色造型」系列推出，詳情請參閱 Gameplayers.com.hk及雜誌的最新公布。

如何使用 GAMEPLAYERS E-CARD?

(1.) 每款 Gameplayers「E-Card」的正面都會印上不同遊戲的「角色造型」，翻開「E-Card」背面，亦會看到卡上類似擦擦卡的銀油部分蓋著一組「E-Card」號碼和一組啟動密碼。
(2.) 在Gameplayers的網上商店揀選了適合貨品，到達「付款」頁面後，請將卡上的銀油部分刮去，輸入「E-Card」號碼及啟動密碼，然後自訂一組新的 E-Card戶口密碼。
(3.) 戶口成功啟動後，網站會由向閣下的E-Card收取你所訂購之款項，交易完成後會於網站頁面顯示結餘。
(4.) 可以選擇<合併E-Cards>方法使E-Card增值。
(最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準)

STREET FIGHTER 系列造型	
RYU	$100
SAKURA	$200
KEN	$300

BIO HAZARD 系列造型	
CLAIRE	$100
STEVE	$200
ZOMBIE	$300

售賣地點: gameplayers.com.hk On-Line Shop
德勁電子　旺角好景商場1樓
佳勁電子　灣仔188商場1樓
天朗書報社　灣仔188商場地下





GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

換領《鬼武者》E-Card 印花

coupon

5 GAME PLAYERS

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.1.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd











GAMEPLAYERS GROUP

集PlayStation & 手提機遊戲於一身的專門誌
2月14日推出 只售18元（隔週三推出）

VOL.005
GAMEPLAYERS PS MAGAZINE

ZONE OF THE ENDERS
Z.O.E

業界3「S」巨頭
SEGA、SQUARE、SCE之最新動向

新作推介——Z.O.E.

公開！
DEVIL MAY CRY體驗版內容

全STAGE攻破！
METAL SLUG X

